
北斗の拳
世紀末奥義秘伝之書


北斗の拳
世紀末奥義秘伝之書


北斗の拳
世紀末奥義秘伝之書

STORY

199X年
世界は核の炎に包まれた!!
海は枯れ地は裂け………

199X







あらゆる生命体が
絶滅したかにみえた………
だが……
人類は死滅していなかった!!





















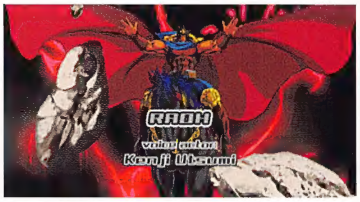








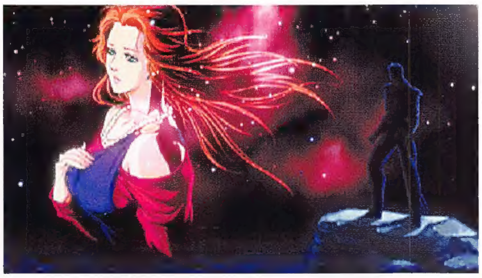




















CONTENTS

「北斗の拳」用語の基礎知識

数ある『北斗の拳』用語の中から、このゲームに関連する用語を解説する。P.017以降のキャラクター解説ページと併せて見てほしい。

【いてえよ～!!】
自分の血を見ると狂乱するハート様の常套句。ゲームでも、この状態の突進ポーズが忠実に再現されている。

【オウガイ】
サウザーの師。ゲーム中、聖帝十字稜ステージでサウザーを使用し、天翔十字鳳で敵を倒すと姿を現す。

【おれの名をいってみろ】
ケンシロウの名を騙り、罪なき人々を苦しめていたころのジャギの口癖。

【娥媚刺(がびし)】
マミヤが使う接近戦用の暗器。

【岩山両斬波(がんざんりょうざんは)】
敵の脳天や顔面を叩き割る北斗神拳の奥義。ケンシロウの特殊中段技。

【キング】
関東近円を支配下におく、巨大組織の長。その正体はケンシロウの仇敵シン。

【クラブ】
キング(シン)の配下の一人。ケンシロウに秘孔を突かれ敗北。ハート様の超いてえよ～!! にカットインで姿を現す。

【血粧嘴(けっしょうし)】
南斗紅鶴拳の奥義。原作では出す前にユダが倒されてしまい、どんな技かを知ることはできなかった。20余年の時を経て、ついにゲームに登場。

【拳王(けんおう)】
ケンシロウの兄、ラオウが自ら名乗った世紀末覇者の称号。

【拳法殺し】
外部からの衝撃を柔らかく吸収するハート様の特異体質を形容した言葉。ゲームではハート様の究極奥義技。

【黒王号(こくおうごう)】
拳王を名乗るラオウの愛馬。誇り高い性格で、その背に乗れるのは限られた人間のみ。ラオウの勝利後に登場。

【コマク】
ユダの配下。俊敏な動きと狡猾さが特徴。マミヤの村のダムを決壊させ、毒を流そうするが、ケンシロウに倒される。

【釵(さい)】
ラオウの武器。ラオウとトキの闘いで互いの脚を釵で突き刺して固定し、持久戦に持ち込むという奇策に使われた。

【サザンクロス】
キング(シン)がユリアの心を開くために築いた街。ケンシロウとの再戦の地。

【死兆星】
北斗七星の脇に輝く蒼星。見える者には一年以内に死が訪れるという凶事の星。

【シュウ】
南斗白鷺拳の使い手で南斗六聖拳の一人。聖帝サウザーに最後まで抗った。聖帝十字陵ステージで聖碑を運んでいる。

【ショットガン】
ジャギの主力武器。原作では、他人を殴る武器として多用されていた。

【スペード】
キング(シン)の配下の一人。ケンシロウの北斗残悔拳で倒される。ハート様の超いてえよ～!! にカットインで登場。

【聖帝十字稜 (せいていじゅうじりょう)】
聖帝を名乗るサウザーが、無垢な子供を使役して築き上げた巨大なピラミッド型の墳墓。サウザーの師、オウガイに捧げる愛の墓でもある。

【その耳が弟に似ている】
北斗神拳の伝承者争いに敗れ、ケンシロウを憎悪するジャギは、少しでもケンシロウの面影がある人間を次々と殺していた。ゲーム中、ジャギのつかみ投げがこのシーンを再現している。

【ダイヤ】
キング(シン)の配下の一人。ケンシロウの交首破顔拳で倒される。ハート様の超いてえよ～!! にカットインで登場。

【ダガール】
ユダの副官。ケンシロウに秘孔を突かれ苦痛のあまり発狂。最後はユダの裏切りにあい、その手で始末された。ゲームでもこのシーンを再現可能(→P.085)。

【断己相殺拳(だんこそうさいけん)】
ラオウに挑んだレイが、相討ち覚悟で繰り出した南斗究極奥義。

【天翔十字鳳(てんしょうじゅうじほう)】
南斗鳳凰拳の奥義。聖帝サウザーの誇りを賭けた不敗の拳。

【天翔百裂拳(てんしょうひゃくれつけん)】
北斗神拳の奥義。華麗なる空中戦を得意とするトキにふさわしい技。

【天将奔烈(てんしょうほんれつ)】
ラオウが使う無敵の剛拳。闘気に満ちた掌を敵に叩き込む。

【伝衝裂波(でんしょうれっぱ)】
拳圧で離れた場所にいる敵を攻撃する南斗紅鶴拳の技。原作ではケンシロウ、アニメ版ではラオウも使用した由緒正しき技。技名はアニメ版オリジナルで、島田敏氏の好演により、ユダのエキセントリックさが増幅されている。

【天破活殺(てんはかっさつ)】
敵に触れずして闘気で秘孔を突く、北斗神拳の奥義。

【天破の構え(てんはのかまえ)】
北斗神拳の秘奥義で、天破活殺を放つ前の構え。ゲームでは、使用後の攻撃で星を奪える便利な必殺技。

【闘気】
拳の達人が身にまとう闘いの気(オーラ)。非情の闘いを経た者だけが修得できるという。

【闘勁呼法(とうけいこほう)】
全身に蓄えた力を拳に集約する北斗神拳の奥義。

【強敵(とも)】
『北斗の拳』の世界では「強敵」と書いて「とも」と読む。強敵(とも)との死闘を経て、ケンシロウは成長していく。

【南斗獄屠拳(なんとごくとけん)】
シンとケンシロウの初戦でシンが使った技。ケンシロウの四肢を寸断した。アニメ版では南斗獄殺拳に改名。

【南斗虎破龍(なんとこはりゅう)】
牙一族にケンシロウとの闘いを強制されたレイが使った奥義。北斗龍撃虎とは対の技で、互いの秘孔を突き、一時的に仮死状態にする。

【南斗邪狼撃(なんとじゃろうげき)】
ケンシロウ戦でジャギが使ったにわか南斗聖拳。技名はゲームオリジナル。

【南斗聖拳】
外部から拳を突き入れて人体を破壊する暗殺拳。流派などの詳細はP.019。

【南斗千首龍撃(なんとせんしゅりゅうげき)】
サザンクロスでのケンシロウとの再戦でシンが使った無数の手刀による攻撃。技名はアニメ版オリジナル。

【バット】
ケンシロウと行動を共にする弟分的存在。ケンシロウの勝利後に登場する。

【秘孔】
人体の血の流れを結ぶ要髄の総称。全部で七百八の秘孔が存在する。

【秘孔新血愁(ひこうしんけつしゅう)】
レイとの闘いでラオウが突いた秘孔。この秘孔を突かれた者は、苦悶しながら3日後に絶命する。

【秘孔新膻中(ひこうしんたんちゅう)】
トキがケンシロウの動きを封じるために使用。秘孔を突いた者の声がかからないと、一切の身動きができなくなる。

【秘孔醒鋭孔(ひこうせいえいこう)】
この秘孔を突かれた者は全身が痛感神経となり、触れられただけで激痛が走る。ケンシロウがジャギに使用した。

【秘孔殺活孔(ひこうせっかっこう)】
突けば一瞬の剛力を得るが、命を縮める非情の秘孔。トキがラオウ戦で使用。

【飛翔白麗(ひしょうはくれい)】
ユダとの闘いでレイが使った南斗水鳥拳の究極奥義。ユダはその美しさに魂を奪われ、敗北する。

【ひでぶっ!!】
ケンシロウの北斗柔破斬をその身に受けたハート様の断末魔。「ひでえっ!」の誤植説など、その由来には諸説がある。ゲームではケンシロウの北斗百裂拳でハート様を倒すと、この名台詞が聞ける。原作では他の断末魔として「あべしっ!」「たわばっ!」「うわらばっ!」などがある。

【北斗有情断迅拳(ほくとうじょうだんじんけん)】
複数の敵の秘孔をすれ違いざまに突く北斗神拳の奥義。

【北斗有情破顔拳(ほくとうじょうはがんけん)】
トキが使った北斗神拳の奥義。その身に奥義を受けた者は、苦痛ではなく天国を感じながら死んでいく。

【北斗有情猛翔破(ほくとうじょうもうしょうは)】
聖帝サウザーとの闘いでケンシロウが繰り出した奥義。闘いの中でサウザーの哀しみを悟ったケンシロウは、苦痛を与えずに彼を見送った。

【北斗剛掌波(ほくとごうしょうは)】
世紀末覇者ラオウが使った、闘気による必殺の剛拳。CPU戦の拳王は、必殺技と究極奥義の2種類を使い分ける。

【北斗残悔拳(ほくとざんかいけん)】
ケンシロウがスペード戦で使用した奥義。秘孔頭維を突き、絶命まで3秒の猶予を与える。この3秒間に、悪党は己の罪深さを思い知るという。

【北斗七死騎兵斬(ほくとしちしきへいざん)】
ケンシロウがラオウ戦で見せた、馬上の敵に対する接近戦の奥義。

【北斗神拳】
経絡秘孔に衝撃を与え、内部から人体を破壊する暗殺拳。詳細はP.019参照。

【北斗千手殺(ほくとせんじゅさつ)】
修行中の組み手でジャギがケンシロウに使った奥義。上空から無数の突きを繰り出して敵を粉砕する。

【北斗飛衛拳(ほくとひえいけん)】
シンとの初戦でケンシロウが使用。技名はアニメ版オリジナル。アニメ版ではシンとの再戦でも使用していた。

【北斗百裂拳(ほくとひゃくれつけん)】
無数の拳で敵の秘孔を突く、北斗神拳を代表する奥義。「お前はもう死んでいる」の名言を生み出した。ゲームではフィニッシュに蹴りを使っている。

【北斗羅漢撃(ほくとらかんげき)】
ジャギがケンシロウとの闘いで使用した奥義。「このはやい突きがかわせるか～！」と言いながら繰り出したが、かわされた。ゲームでも同じ台詞を喋る。

【北斗龍撃虎(ほくとりゅうげきこ)】
牙一族にレイとの闘いを強制されたケンシロウが使った奥義。南斗虎破龍とは対の技で、互いの秘孔を突き、一時的に仮死状態にする。

【北斗練気闘座(ほくとれんきとうざ)】
ケンシロウとラオウの決戦の地。CPU戦の最終ステージ。

【無想陰殺(むそういんさつ)】
北斗神拳の奥義。無意識のうちに繰り出す無想の拳。

【無想転生(むそうてんせい)】
その実体を空に消し去る北斗神拳究極奥義。哀しみを背負った者だけがその奥義の真髄を極めることができるとされる。

【胸に七つの傷の男】
シンに敗北したケンシロウが胸に刻まれた刻印で、北斗七星をかたどっている。ジャギはこの傷を利用してケンシロウの名を騙っていた。事実、ジャギによって妹アイリを奪われたレイは「胸に七つの傷の男」を探していた。ゲームではレイの通常投げの演出に活かされている。

【ユリア】
ケンシロウの恋人。シンに強奪され、サザンクロスに幽閉される。ゲームではオープニングやシンの勝利後に登場。

【リン】
ケンシロウに心魅かれる少女。バットと共にケンシロウと行動する。ケンシロウの勝利後に姿を見せる。

SYSTEM

システム解説

『北斗の拳』ならではの独自システムを解説。
原作の理解が深まる『北斗の拳』用語の
基礎知識も同時に掲載している。



本書の見方

本書の独自表記についてここで解説。
P.020以降のキャラクター解説ページと併せて使用してほしい。

キャラクター解説ページ







本書の独自・特殊表記は主にキャラクター解説ページ（P.017以降の通常＆必殺技紹介、連続技、基本戦術）で使用されている。また、巻末に掲載している技リストの一覧（P.106以降）は、データをより詳細化しているため、専用の見方ページを設けている。技リスト一覧を活用するときは、そちらを参照しよう。

技解説ページの見方



❶技の種別。必殺技、究極奥義、一撃必殺技の計3種類。　❷技名。　❸技のコマンド。「P」カッコで（空中可）とある場合は、空中でもその技が出せることを意味する。「・」で並記されている場合は、「・」の前のコマンドから後ろのコマンドが連続入力可能なことを示している。　❹ヒット時に奪える星の総数。［　］で表記されているものはカウンターヒット時のもの。　❺攻撃力。この数値にさまざまな補正をかけたものが最終ダメージとなる。なお、これは以下のガードでも同様だが、弱ボタンと強ボタンで出せる必殺技は「・」で区切って表記している。たとえば「20・50」とある場合は、弱ボタンで出すものが20、強ボタンで出すものが50の攻撃力であることを示す。また、攻撃力が部位によって異なる場合は、「20＋30」というように「＋」を使って攻撃力を記載。「×」は、同じ攻撃力の技が続く場合に使用している。　❻相手側のガード方向。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「A」は空中オーラガード、「不能」はガード不能、「－」はガードする機会がない技、「全」はすべてのガード方法で防げる技となる。たとえば「立屈」とあれば立ちガードとしゃがみガードは可能だが、空中ガードはできない。なお、空中オーラガードは空中ガードができれば必ず可能なため、空中ガードが可能な技からは表記を省いている。　❼技の連続写真

■本文中の特殊表記

特殊表記	解説
弱P、弱K、強P、強K、[特]	Pはパンチボタン、Kはキックボタンを示す。両方とも弱、強の2種類がある。[特]は特殊ボタン
➡↘⬇↙⬅↖⬆↗	レバーの入力方向を示す
→	攻撃と攻撃のつながりを示す
&	ボタンの同時押しを示す。弱P＆強Pという表記であれば、弱パンチボタンと強パンチボタンを同時に押すことを意味する
(C)	直前の技をキャンセルし、次の攻撃を出すことを示す。表記例：近距離立ち強P→(C)北斗剛掌波
(JC)	直前の技をジャンプキャンセルし、次の攻撃を出すことを示す。表記例：しゃがみ強K→(JC)ジャンプ強P
(AC)	グレイヴシュート後にエリアルジャンプすることを示す。表記例：グレイヴシュート→(AC)ジャンプ弱P
(BC)	直前の技をブーストキャンセルし、次の攻撃を出すことを示す。表記例：遠距離立ち強P→(BC)グレイヴシュート
(自動ブースト)	バニシングストライク(→P.008)ヒット後に、レバー敵方向入力で自動的に出るブーストを示す。表記例：バニシングストライク→(自動ブースト)→しゃがみ弱K
【】	連続でつながる通常技のコンビネーションを示す。表記例：【しゃがみ弱P→近距離立ち強K】
(弱)、(強)	同じ技の強弱の違いを示す。北斗有情猛翔破(弱)なら➡⬇↘+弱P、北斗有情猛翔破(強)なら➡⬇↘+強Pで出すことを意味する

ゲーム本編の用語解説

『北斗の拳』のゲーム本編のみならず、
格闘ゲーム全般のシステムを理解するうえで必要な基礎知識をここで解説。

●当たり判定
攻撃判定の存在する箇所。

●当て身
相手の攻撃を受け流し、そのまま反撃を加える技の総称。

●暴れ
追い込まれたときに、相手の行動を確認せずに、発生の速い技を出すこと。

●暴れつぶし
相手の暴れを想定し、当たり判定の強い技や無敵技を出しておくこと。

●置く
相手の起き上がりにこちらの技を早めに出し、技の判定を残すように「置いておく」こと。

●浮かせる
グレイヴシュートなど、ヒット後に相手が上空に吹き飛ぶ技を当てること。

●追いうち
技のヒット後に浮いたり、バウンドした相手に追撃の技を決めること。

●回復可能体力
体力ゲージの青い部分のこと。この部分の体力は時間の経過で回復していく。

●カウンターヒット
技の出かかりに相手の技がヒットすること。基本的に必殺技のカウンターヒットで相手の星を奪える。

●重ねる
置くの同義語。

●空ジャンプ
ジャンプ中に何も技を出さないこと。

●キャンセル
前の技の戻りモーションを消して、次の攻撃を出すこと。キャンセルできない技も存在する。

●空中ガード
ジャンプ中のガード。

●降り
ジャンプの頂点から着地まで指す。

●食らい判定
相手の攻撃を受ける判定のある箇所。

●削り
必殺技をガードさせ、相手の体力を「削る」こと。

●下段
しゃがみガードでのみ防げる攻撃。

●硬直
技の攻撃判定が消えたあと、行動可能になるまでの時間。

●コマンド投げ
間合い内の相手を投げるコマンド入力式の投げ。強力なものが多い。

●コンボ
連続技と同義語。技と技のつなぎでガードする余地のない連続攻撃のこと。

●持続
技の攻撃判定が出ている時間のこと。

●上段
立ち・しゃがみガードで防げる攻撃。

●スーパーアーマー
技中に相手の攻撃を1発だけ耐えて、攻撃を続行する性質。

●スキ
技を出したあとの行動不能時間。硬直と同義語。

●対空技
空中の相手を迎撃するのに適した技。

●タメ
コマンド入力後、ボタンを押しっぱなしにして技の性質を変化させること。威力が上がるなどの効果がある。

●中段
立ちガードでのみ防げる攻撃。

●投げ
投げてダメージを与えるガード不能攻撃。

●二択
中段と下段（＋投げ）を使い分けた択一攻撃。相手の起き上がりなどに使用する。ガード方向を混乱させる効果がある。

●昇り
ジャンプが頂点に達するまでを指す。

●バウンド
地面や壁に叩きつけられ、跳ねた状態。

●発生
技の攻撃判定が出るまでの時間。

●ヒットストップ
攻撃が当たったあとに硬直する時間。

●ブースト〜
ブーストから続けざまに出す攻撃。「ブーストしゃがみ弱P」といった使い方をする。

●フレーム
秒間使用イメージ数の単位。本作は1フレーム＝1/60秒。つまり、1秒は60フレームとなる。コマンドの入力や技の発生・持続時間もフレーム単位で構成されている。

●星
北斗七星ゲージの星のこと（→P.013）。

●無敵
攻撃を一切受け付けない時間。

●目押し
連打ではなく、タイミングよくボタンを押すこと。

●めくり
相手の裏側にまわるような攻撃。

●リバーサル
無敵から無敵に技をつないだ状態。起き上がりにリバーサルで無敵技を出すと、相手の攻撃を食らうことがない。

●連続技
コンボと同義語。

●ロック
技の初段ヒット後に、相手の位置を固定する性質。以降の攻撃は必ず当たる。

●割り込み
相手の攻撃中にこちらの技で「割り込む」こと。

『北斗の拳』を知る

『北斗の拳』は画面から認識する必要のある情報と基本システムが多く存在する。ここではまず、必要な基本的な操作をひととおり理解し、闘いに望もう。

ゲームの流れとルール

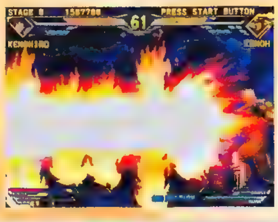
『北斗の拳』は一般的な格闘ゲームと同じく、コイン投入したあとに全10キャラから選択してゲームスタート。対戦、CPU戦ともに、設定されたラウンド数を先取した方が勝利となる。



キャラ選択画面は、1P側はケンシロウ、2P側はラオウに最初はカーソルがあっている。

1人プレイ

CPUと全8戦闘う一人用モード。相手キャラは使用キャラごとに異なるが、最後は必ず拳王との対戦になる。この拳王を倒すとゲームクリアだ。



最後に闘う拳王は、ラオウの性能をパワーアップさせたキャラ。かなりの強敵だ。

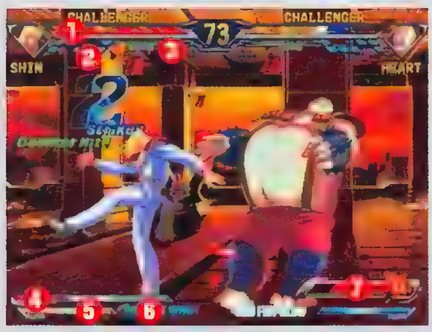
対戦プレイ

プレイヤー同士が対戦するモード。勝ち抜いた側はそのままプレイを続けることができ、体力ゲージの上に"～WIN"と勝利数が表示される。



連勝するたびにWIN数が増加されていく。世紀末のライバルをなぎ倒し覇王を目指そう。

画面の見方



❶体力ゲージ／残り体力を表すゲージ。相手のこのゲージを0にすると勝利となる。青い体力部分は時間の経過とともに徐々に回復していく。

❷北斗七星ゲージ／七つの星が輝いているゲージで、特定の技や必殺技をカウンターヒットさせると奪える。相手の星をすべて奪うと、ヒット時に一撃でK.O.できる一撃必殺奥義が使用可能になる。

❸ガードゲージ／特定のキャラ同士の対戦組み合わせによって出現するゲージ。相手の技をガードすると減少していき、0になると一定時間無防備な状態に陥ってしまう。詳しくはP.012へ。

❹ブーストゲージ／ブーストを使用するのに必要なゲージで、全部で3つまでストックできる。

❺オーラゲージ／ガードキャンセルや究極奥義を使用するのに消費するゲージ。最大2本ストックでき、青色が1本目、黄色が2本目を表す。

❻究極奥義、一撃必殺奥義の使用可表示／"GOD FIST BLOW"はオーラゲージを消費して使う究極奥義が使用可能、"DEADLY FIST BLOW"は一撃必殺奥義が使用可能なときに表示される。

❼キャラ固有のゲージ／選択したキャラによっては表示されることがある固有のゲージ。

基本操作



▶：前進　◀：後進or立ちガード　◣：しゃがみガード
◣▼◢：しゃがみ　◤▲◥：ジャンプ

『北斗の拳』では全キャラ共通で使用できるシステムがかなり多い。まずは右の表をよく確認して、自在にキャラを動かせるようになろう。

特殊操作一覧

名称	コマンド	詳細ページ
[illegible]	➡➡(空中可)	P.008
[illegible]	⬅⬅(空中可)	P.008
[illegible]	⬇⬆	―
[illegible]	特ボタン	P.009
[illegible]	スタートボタン	P.008
[illegible]	相手の近くで⬅or➡＋強P	P.011
[illegible]	⬅or➡＋弱K＆強K同時押し	P.011
[illegible]	強P＆強K同時押し	P.008
[illegible]	強P＆強K同時押し(押しっぱなし)	P.008
[illegible]	弱P＆弱K同時押し	P.010
[illegible]	弱P＆強P同時押し	P.011
[illegible]	攻撃が当たる直前にガードする	P.012
[illegible]	ガード中に特ボタン	P.012
[illegible]	ガード中に➡＋強P＆強K同時押し(オーラゲージ1本消費)	P.011
[illegible]	よろけ中に攻撃ボタン(オーラゲージ1/2消費)	P.008
[illegible]	吹っ飛び中に攻撃ボタン	P.008
[illegible]	接地直後に⬆orダウン中に⬇	P.008
[illegible]	特定のコマンドを入力(オーラゲージ1本および2本消費)	P.008
[illegible]	相手の死兆星出現時に⬇↘➡＋強P＆強K同時押し	P.013

基本操作解説

『北斗の拳』では全キャラが共通で行えるシステム動作が大量に存在。
ここではその性能と利用方法を知ろう。なお、大きく扱っているシステムほど有効度が高い。

※コマンドはすべてキャラクターが右向き時の場合

ジャンプ

↖or↑or↗

空中に移動する動作。レバー↑方向で垂直、↗方向で前方、↖方向で後方にジャンプできる。レバーを上要素に入れた瞬間に空中へ移動せず、数フレーム要する。なお、ジャンプ中に攻撃を出すと、着地時に一瞬無防備な時間が生まれてしまう。



格闘ゲームの基本的な動作。ここから出す攻撃はほとんどがしゃがみガードできない。

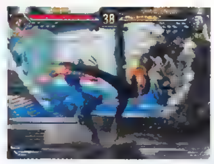
フロントダッシュ／バックステップ

→→or←←※

フロントステップはすばやく前方に移動できる動作。→を入力し続けるとそのまま走り続けられる。バックステップはその場から一足飛びで後方に下がる。全キャラに無敵時間はあるが、ラオウのみ後方には下がれず、その場で避け動作を出す。



フロントダッシュ中に攻撃を食らうとカウンターになるので注意しよう。



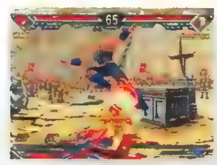
バックステップにはコマンドを入力した直後から一定時間無敵がある。

※ハート様のみフロントダッシュができない

空中ダッシュ／空中バックステップ

空中で→→(地上で↙レバーニュートラル→)or空中で←←(地上で↖レバーニュートラル←)

空中ダッシュはジャンプ中に前方へすばやく移動し、空中バックステップは逆に後方へ移動できる。どちらも動作中に攻撃を受けるとカウンターヒットになるので注意。空中ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、すぐに落下しつつ攻撃を出せる。



空中ダッシュした瞬間に攻撃ボタンを押せば、ガード崩しに使える。



空中ダッシュしても攻撃さえ出さなければ、着地にスキは生じない。

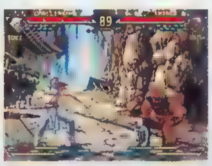
挑発

スタートボタン

相手を挑発する動作で、攻撃判定などはまったく存在しない。挑発をした瞬間に相手のオーラゲージとブーストゲージが1本ずつ増加する。挑発の動作は長いが、レバーやボタン入力により硬直を消すことが可能だ。



動作はキャラによって異なる。余裕があるときに使ってみよう。

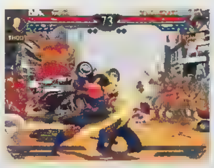


相手の各種ゲージを増加させるが、通常技のスキ消しに使える。

ガード

相手の攻撃に対して←or↙

相手の攻撃をガードする。相手の上中段攻撃を防ぐ立ちガード、上下段攻撃を防ぐしゃがみガード、空中でガードを行う空中ガードの3種類が存在する。なお、空中ガードは相手の地上技をガードできずに食らってしまうので注意が必要だ。



各種ガード方法はそれぞれ防げる攻撃の属性が設定されている。

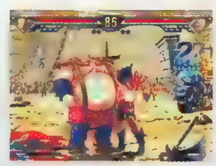


攻撃側は相手のガード方法を予測して、防げない攻撃を繰り出そう。

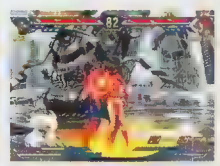
よろけキャンセル

よろけ中に攻撃

ヘヴィーストライクを食らったあとの秘孔よろけを、オーラゲージを0.5本消費して各種攻撃でキャンセルするシステム。立ちガード、しゃがみガード、バックステップでもキャンセル可能だが、このときはオーラゲージを一切消費しない。



秘孔よろけにされたときに何もしないと、次の攻撃までヒットする。



相手が追撃を加えるところに、よろけキャンセルで反撃しよう。

ダウン回避

吹っ飛び中に攻撃ボタン

空中で攻撃を食らったときに、攻撃ボタンを押すと受け身を取ってダウンを回避できる。ただし、ダウン回避のタイミングは決まっており、その直前に食らった攻撃のダウン回避不能時間が過ぎてからとなる。これで相手の追撃を回避しよう。



空中で攻撃を食らっているときはボタンを連打しておくのが基本。



そうすれば、攻撃がつながっていないときはダウン回避できる。

特殊起き上がり

接地直後に↑orダウン中に↓

地面に接地した直後にレバーを↑に入力すると、白く点滅して通常より速く起き上がれる。一方ダウン中にレバーを下要素へ入力していると、通常より遅く起き上がれる。この二種類の起き上がりを利用して、相手の起き攻めを回避しよう。



早いタイミングで起き上がりたい場合は、↑を連続で入力しよう。



起き上がるタイミングをずらして、相手の攻撃を回避しよう。

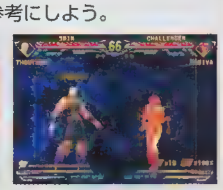
究極奥義

特定のコマンドを入力

オーラゲージを1～2本消費して、強力な必殺技を繰り出す。通常の必殺技よりダメージが高く性能が優れているので、さまざまな局面で利用できる。技によって性能が大きく変わるので、詳しくはキャラ攻略ページを参考にしよう。



究極奥義はヒットさせると北斗七星ゲージをひとつ奪うことが可能だ。



技によっては攻撃ではなく、自分をパワーアップさせるものもある。

ブースト

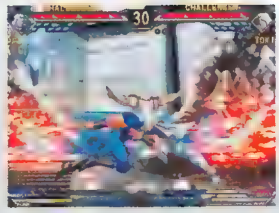
特殊ボタン

攻めにも守りにも活用できるブーストは、『北斗の拳』でもっとも重要なシステムのひとつだ。

ブーストの基本性能とブーストゲージの仕組み

赤い光を発しながら高速移動するのが、このブーストと呼ばれるシステム。通常技や必殺技のスキをキャンセルしつつ移動できるので、連係や回避手段に使えたりと、使用できるシチュエーションは多い。ちなみにブーストゲージは攻撃を当てることで増加していくが、ブーストを使用してから約5秒間は一切増えないことを覚えておこう。

ブーストはブーストゲージが1本以上ある状態で使用できる。ただし、必ずブーストゲージを1本消費するわけではなく、約1.2本、2.2本分ブーストゲージがある状況で0.2本分消費する移動ブーストを使うと、その余剰分の0.2本分を消費するだけでいい。ただし、ブーストが1本以上たまっていない状態ではブーストは使用できない。



ブーストゲージを消費して使うブースト。さまざまな局面で使える重要システムだ。

移動ブースト

移動ブーストとは使用した瞬間にブーストゲージを約0.2本消費し、通常状態でレバーを前要素に入力しつつ[特]を押して移動すること。また、攻撃の硬直をキャンセルせずに技のモーションのまま前方へ移動するブーストの使い方や、バニシングストライクキャンセルブーストも、この移動ブーストとして処理されている。技の射程を伸ばしたいときやすばやく移動したいときに使おう。



キャンセルブースト

通常技や必殺技を当てた瞬間に[特]を押し、硬直をキャンセルしてブーストで高速移動するのが、キャンセルブーストと呼ばれるもの。キャンセルブーストはゲージ使用量が移動ブーストより若干多く、使用した瞬間に約0.4本ほど消費する。おもにスキの大きい通常技や必殺技をガードされたときにスキを解消するために使ったり、連続技をさらに発展させたい状況で利用していこう。



自動ブースト

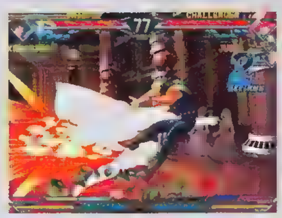
バニシングストライクを地上の相手にヒットさせたときに、レバー➡で自動的にブースとして前方へ移動するのが自動ブースト。この自動ブーストも移動ブーストと同じく、ブーストゲージを0.2本分消費する。ブーストがたまらない状態時でも地上の相手にバニシングストライクをヒットさせるとブーストゲージが増加するので、バニシングストライクを出すときは常にレバー入力をしておこう。



ブーストの活用方法

ブーストのその特性から、利用方法が多数存在する。ヒットストップ、食らい硬直の長い通常技をヒットさせたときに単発でヒット確認し、ブースト→通常技とつなげるような芸当も可能。ここから下に列記する3つの方法は、基本的なブーストの用途。とりあえず最初はこれら3つにブーストを使用し、その性能を理解していこう。

ブーストを使用した瞬間から、ブーストゲージが次の目盛りまで徐々に減少していく。移動ブーストは約0.2本、キャンセルブーストは約0.4本しか消費しないため、ブーストゲージが1本あれば、一度に連続して複数回ブーストが行える。この現象を利用して、一度の連係や連続技にブーストゲージ1本で2回のブーストを組み込んでみよう。



ブーストの性能を理解すれば、一度の連係に2回ブーストを組み込むことが可能だ。

連係に使う

一連の通常技、必殺技をガードさせると、そこで自分の構成が途切れてしまうが、ブーストを使用してスキをキャンセルしつつ移動すれば、もう一度密着状態で有利な状況を作れる。ここから再び、投げや中段技でガードを崩しにかかろう。



一様の連係がガードでしのがれてしまったときは、ブーストを利用して再度至近距離まで移動。もう一度相手のガードを揺さぶろう。

スキのフォローに使う

ケンシロウの北斗有情猛翔破（強）やレイの南斗撃星嚇舞のような、ガードされたり空振りしたときの硬直が長い必殺技のスキをフォローするのにブーストを使ってみよう。手痛い反撃を受けかねない場面で、相手の攻撃を避けるのに役立つのだ。



ケンシロウの北斗有情猛翔破（強）はガードされると相手の目の前で大きなスキをさらけ出すが、ブーストを使えば一気に遠くまで逃げられる。

連続技に使う

普段連続技へ発展させられない場面でも、ブーストの突進力を利用すればさらに攻撃をヒットさせ続けることができる。ちなみにブーストを使用したあとは前方移動の慣性が残るので、普段よりヒットさせたときのノックバックが小さい。



普段しゃがみ強Kの先端をヒットさせた場合は手痛いダメージを与えられないが、ブーストを使えばグレイヴシュートへつなげられる。

バニシングストライク／ヘヴィーバニシングストライク

強P＆強K同時押し／強P＆強K同時押しっぱなし

地上の相手にヒットさせると壁に吹き飛ばせるバニシングストライク。連続技とガード崩しの要になる。

バニシングストライクの基本性能

バニシングストライクはヒットさせると北斗七星ゲージをひとつ奪ったうえに相手を壁へ吹き飛ばし、壁やられ状態できる全キャラ共通技。地上の相手にヒットさせたときのみレバー➡で自動ブーストでき、相手を追いかけることが可能だ。なお、バウンドした相手にヒットさせた場合は、相手を壁に吹き飛ばせないうえに自動ブーストできない。

また、バニシングストライクを出す際に強P＆強Kを押し続けることで、攻撃を出すタイミングを変えられる。タイミングを変えられる最大の時間までボタンを押し続けると、ヘヴィーバニシングストライクとなりガード時も相手を吹き飛ばせるようになる。なお、相手はバニシングストライク自体をアジリティーディフェンスするか、壁に吹き飛んでいる最中にレバガチャすることで、壁にたたきつけられるのを防げる。

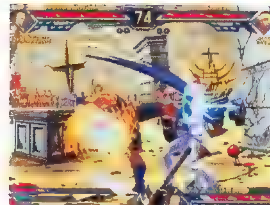


バニシングストライクはガードさせるだけでもブーストゲージを大量に増加させられる。ブーストゲージをためる意味でも、多用すべき技だ。

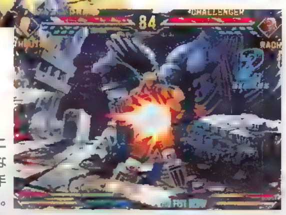
バニシングストライクの実用方法

バニシングストライクの利用方法は主に2つ存在する。最大タメ版はガードされても相手を壁に吹き飛ばせるので、ガード崩しに活用できる。画面中央ではレバガチャで回復されがちだが、吹き飛び最中は強制立ちガードになるので、キャンセルブーストからの下段技が確実にヒットする。画面端ではレバガチャが間に合わず確実に壁にたたきつけられるので、ブーストでスキをキャンセルしてから壁やられを利用した連続技で追撃しよう。

もうひとつの用途は連続技。強攻撃をヒットさせた瞬間に、強P＆強K＆[特]を同時押しするとバニシングストライクへつなげられるので、そのまま自動ブーストして、壁を利用した連続技へ移行しよう。



最大タメ版は相手にアジリティーディフェンスされない限り、確実にダメージを与えられる。



地上の通常技からバニシングストライクへつなぎ、連続技で一気に相手の体力を大量に奪おう。

バニシングストライクを用いた連係

バニシングストライクは当てればブーストゲージを増やせるうえ、キャンセルブーストがゲージ移動ブースト扱いになるため、連係の起点にするのに向いている。ガード崩しに失敗して通常技をガードされた場合は、バニシングストライクへつないでブーストゲージを増加させ、さらにキャンセルブーストして相手に密着しよう。これでブーストゲージの消費を抑えつつ、攻めを継続できる。



バニシングストライクキャンセルブーストは、移動ブースト扱いになるのがキモだ。

ヘヴィーストライク

弱P＆弱K同時押し

当てると相手を秘孔よろけにさせられる共通システム技。ガード不能なのでガード崩しに利用できる。

ヘヴィーストライクの基本性能

手元が赤く光る演出のあと（トキのみ緑色）、相手を秘孔よろけにさせたうえに北斗七星ゲージをひとつ奪えるガード不能の打撃技を放つ。ヒットさせたあとは秘孔よろけ状態なので大幅に有利な状況だが、相手によろけキャンセル（もしくはガード）されると追撃できない。全体的に発生が遅いので相手に確認されてから避けられてしまいがちだが、使用するタイミングに工夫を凝らすことによって、かなり回避させにくくできる。

北斗七星ゲージを奪う手段、相手のガードを揺さぶる手段のひとつとして活用していこう。

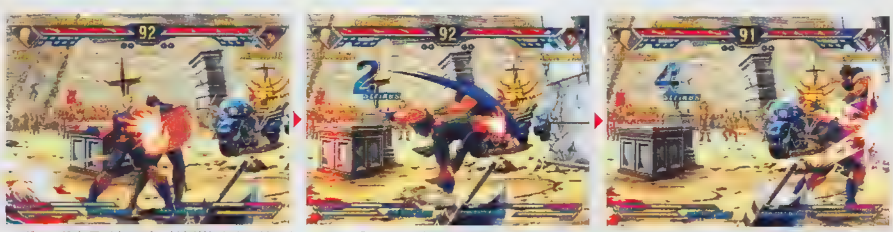


赤く光る演出はキャラによってタイミングが違う。この演出が短いほど相手に避けられにくい。

ヘヴィーストライクの実用方法

ヘヴィーストライクをヒットさせても、マミヤの近距離立ち弱Pやハート様のハートのA以外では確実に追撃できない。だが、ヘヴィーストライク→ブースト通常技と連続して操作を行えば、確実に連続技へ発展させられる。ヘヴィーストライクを使ううえで重要な操作なので、理解しておこう。

ヘヴィーストライクを当てるには、さまざまな工夫をする必要がある。まず、狙いやすい状況として挙げられるのが相手の起き上がり。起き上がるタイミングに合わせてヘヴィーストライクを重ねれば、無敵必殺技やバックステップ以外では回避されない。ただし、起き上がるタイミングをずらされると重ねづらいのが難点だ。もうひとつは相手の起き上がりに飛び道具を重ね、連続ガードになるようにヘヴィーストライクを出す方法。この戦法はユダの一度思いしらせてあげよう、サウザーの極星十字衝破風、マミヤのメットボムからしか狙えないが、かなり回避されにくい。



ヘヴィーストライクでガードを崩したあとは、キャンセルブースト通常技で連続技へ発展させる。ヘヴィーストライクのヒットと同時に強P＆強K＆[特]を同時押しすればバニシングストライクへつなげられるので、一気に北斗七星ゲージを2つ奪いつつ、壁やられを利用した連続技を決められる。

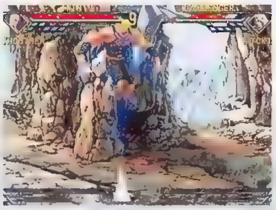
グレイヴシュート

弱P＆強P同時押し

相手を上空高くに打ち上げるグレイヴシュート。空中連続技に組み込んで星を奪おう。

グレイヴシュートの基本性能

グレイヴシュートをヒットさせると相手を空中打ち上げられる。そのあと、レバーを⬆へ入力すると相手を追いかけるようにジャンプし、追撃を加えられる。追撃は空中連続技と大差ないが、空中で最初に当てた必殺技に星をひとつ奪う効果がつく。キャラによっては通常技からつなげられるので、連続技に組み込んでみよう。



グレイヴシュートヒット後に相手を追いかけるジャンプをエリアルジャンプと呼ぶ。

グレイヴシュートを使った連続技例

グレイヴシュートをヒット後、エリアルジャンプ後に通常技のコンビネーションをヒットさせて、さらにキャンセル必殺技で締めるのが基本。最後の必殺技を星を奪う効果のある必殺技にすると、エリアルジャンプの効果で＋1されるので、一度に2つ奪えるようになる。

連続技例 （レイ）【しゃがみ弱K→しゃがみ強P→グレイヴシュート】→（AC）【弱P→弱K→強K】→飛燕流舞



しゃがみ強Pからキャンセルしてグレイヴシュートへつなげ、そのままレバーを上要素に入力する。そのあとは弱Pからのコンビネーションをヒットさせたあとに、キャンセル必殺技へつなげよう。最後の飛燕流舞を究極奥義の空舞燕離斬にすれば、星を2つ奪うことが可能だ。

通常投げ／つかみ投げ

相手の近くで➡or⬅＋強P／弱K＆強K同時押し

相手のガードに関係なくダメージを与えられる手段。ガード崩し手段のひとつに加えていこう。

通常投げの基本性能

密着状態でコマンドを成立させると、相手をつかんで投げ飛ばすガード不能技。コマンド入力から3フレーム後に投げ判定が発生する。



キャラによっては、通常投げの硬直をブーストでキャンセルすると追撃できるものもある。

つかみ投げの基本性能

トキとマミヤ以外に備わっているシステム技で、相手の立ち状態のみを投げられる。決めると星をひとつ奪うことができ、キャラによってはさらに追撃も決められる。おもに攻撃発生の早さを活かした反撃や、しゃがみガードできない中段攻撃との二択に活用していこう。



つかみ投げはハート様以外立ち状態しか投げられないので使用できる状況が限定される。

つかみ投げの性能一覧（発生の単位はフレーム）

キャラ名	攻撃力	投げ後の追撃	発生
[illegible]	21	可能	9
[illegible]	24	可能	9
[illegible]	－	－	－
[illegible]	24	可能	9
[illegible]	24	可能	9
[illegible]	24	可能	9
[illegible]	20	可能	9
[illegible]	24	可能	9
[illegible]	29	可能	※
[illegible]	－	－	－

※：予備動作17＋移動5～22＋9

ガードキャンセル

ガード中に➡＋強P＆強K同時押し

オーラゲージを1本使用し、ガード硬直をキャンセルして攻撃を繰り出す。切り返しに使おう。

ガードキャンセルの性能と使いどころ

ガード硬直をキャンセルして無敵時間のある攻撃を繰り出す技。オーラゲージを1本消費するが、相手のラッシュを切り返すのに便利。地上の弱攻撃に対してガードキャンセルするとガードされる恐れがあるので、基本的には相手のジャンプ攻撃や地上の強攻撃に合わせて使うのがセオリーだ。



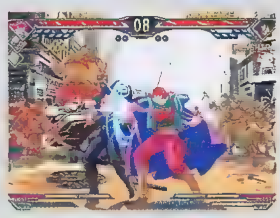
ガードキャンセルはダメージはあるものの、これで相手の体力を0にしてもK.O.できない。



ユダとハート様の2キャラのみ、ガードキャンセルで使える必殺技が備わっている。

相手のガードキャンセルを防ぐ

ガードキャンセルは発生が遅めなので、スキの小さい弱攻撃後ならガード可能。アジリティーディフェンスから発生の早い技を出して反撃しよう。



ガードキャンセルを誘って反撃を決めれば、相手にかなりのプレッシャーをかけられる。

ガードゲージ／ガードクラッシュ

特定のキャラ同士の対戦でのみ出現するガードゲージ。意識して闘えば大きな武器になる。

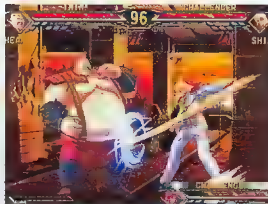
ガードゲージと出現条件

特定の組み合わせで出現するガードゲージ。相手の攻撃をガードするごとに減少していき、0になるとガードクラッシュする。なお、オーラガード、アジリティーディフェンス時は減少しない。

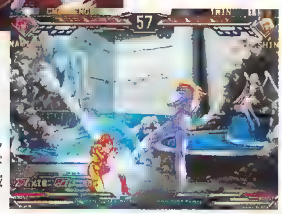
ガードLvに差があると、レベルが低い方にガードゲージが現れる。例えばシンvsケンシロウだとケンシロウ側に出現する。なお、Lv2のキャラ同士の組み合わせだとどちらにもガードゲージは出現しないが、Lv1、Lv3のキャラ同士だと、両方ともにガードゲージが出現する。

ガードゲージのランク

Lv3：シン、ハート様
Lv2：ケンシロウ、ラオウ、トキ、ジャギ、レイ、ユダ
Lv1：サウザー、マミヤ



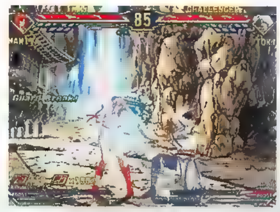
体力の下に表示される小さいゲージがガードゲージ。出現した場合は十分に注意しよう。



ガードゲージが出現した側は、オーラガードを駆使してゲージの減少を止めよう。

ガードクラッシュ

ガードゲージがすべてなくなるとガードクラッシュを起こし、気絶と同じように一定時間無防備な状態に陥る。このときは秘孔やられと異なりよろけキャンセルができないため、確実に攻撃をヒットさせられる。ガードゲージが出現する組み合わせでは、常に意識して闘うように心がけよう。



ガードクラッシュさせると一定時間無防備に。一気に連続技で大ダメージを与えよう。

オーラガード

ガード方向にレバーを入れながら[特]

オーラゲージを消費して行う特殊なガード。オーラゲージの残量と相談しつつ使っていきたい。

オーラガードの特徴

オーラゲージを徐々に消費するが、通常のガードとは異なるさまざまな効果を持つガードが、このオーラガードというシステム。地味ながら下記のように、さまざまな攻撃、ダメージを被る状況を防ぐことができるので、その性能を理解して確実に使いこなせるようになろう。

オーラガードの効果

●必殺技で体力を削られない
●ガード時に間合いが離れる
●相手の地上技を空中ガードできる
●ガードゲージの減少を防ぐ

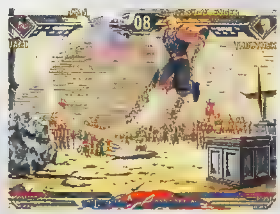
なお、相手の攻撃をオーラガードで防いだ場合は、その攻撃力によって通常のオーラゲージ消費量に加えてさらにゲージが消費される。



硬直中に[特]を押しても、硬直が切れた瞬間にオーラガードできないので注意。

オーラガードを使う状況

相手が地上にいて自分が空中にいるときは、相手の攻撃をガードするのにオーラガードが必要となる。失敗すると危険なので忘れないように。



ダウン回避をとったあとが危険な状態。必ずオーラガードで相手の攻撃をガードしよう。

アジリティーディフェンス

相手の攻撃を当たる直前にガードする

操作は難しいが、その効果はかなり高いガード方法。余裕があったらチャレンジしてみよう。

アジリティーディフェンスの特徴

タイミングは難しいが、成功したときの効果は高いアジリティーディフェンス。連続ガードの技には使えないが、相手との間合いが離れないうえにガード硬直が短くなるため、成功時は反撃を決めやすくなる。また、通常のガードでは防げないヘヴィーバニシングストライクをガードできるので、難易度は高いが、自在に使えるようになると確実に戦力がアップする。

アジリティーディフェンスの効果

●相手との間合いが離れない
●ガードゲージの減少を防ぐ
●ガード硬直を短くする
●オーラゲージ、ブーストゲージが増加
●ヘヴィーバニシングストライクをガードできる



アジリティーディフェンスに成功すると、自分のキャラが白く点滅するので分かりやすい。

アジリティーディフェンスの使いどころ

ケンシロウの北斗蛇雷咬など、通常反撃ができない技でも、アジリティーディフェンスをすれば反撃が可能になる。積極的に狙ってみよう。



普段反撃できない場所で攻撃を当てられるようになるため、ダメージチャンスが増える。

北斗七星ゲージ／一撃必殺奥義

相手の死兆星が出現しているときに⬇↘➡＋強P＆強K同時押し

勝負の根幹に関わってくるシステム。これを活かすか活かさないかで勝率が大きく変わってくる。

北斗七星ゲージの仕組み

体力ゲージの下に位置する北斗七星ゲージは、その名のごとく北斗七星をかたどったゲージで、7つの星で構成されている。星は全キャラ共通でヘヴィーストライク、バニシングストライク、つかみ投げ、究極奥義、必殺技（カウンターヒット）をヒットさせた際に奪え、それ意外にも各キャラごとに下記にまとめた技を当てると決まった星の数を奪えるようになっている。一度失った星はラウンドを経過しても回復せず、ラウンド時間の設定が99カウントの場合は2つ、77カウントの場合はひとつ回復するようになっている。星がなくなると、死兆星が輝いて一撃必殺奥義が使用可能になる。

星の減り方が均一ではない特殊技、必殺技、究極奥義一覧

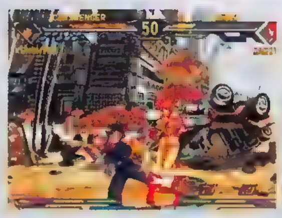
キャラ名	技名	星
ケンシロウ	秘孔・醒鋭孔、北斗有情猛翔破（弱）	★[★★]
	天破の構え	※1
ラオウ	通常技（強化版※2）	★
	釵（地上）、北斗羅裂拳（強化版※2）	★[★★]
	釵（強化版）、天将奔烈	★★[★★★]
トキ	➡＋弱K、➡＋強K	[★]
	北斗流弧陣	★[★★]
	天翔百裂拳（秘孔・刹活孔時）	★[★★]
	北斗翔輪脚（秘孔・刹活孔時）、北斗破流掌（秘孔・刹活孔時）、北斗酔舞撃（秘孔・刹活孔時）	★
	秘孔・刹活孔（相手）	★★[★★★]
ジャギ	良くできた弟～～～!!	★
	や…やめてくれ!!　た…たのむ!!、バカめ！　勝てばいいんだ何を使おうが	★[★★]
	今は悪魔が微笑む時代なんだ、俺の名前を言ってみろ（追加）	★
シン	➡＋弱K	[★]
	南斗虐指葬	★
	南斗迫破斬、南斗千手斬（追加）	★[★★]
	南斗千首龍撃	★[★★★]

キャラ名	技名	星
レイ	空中投げ	★
	南斗鶴翼迅斬	[★★]
ユダ	遠距離立ち強K、➡＋弱P	★
	知略の時代	※3
サウザー	➡＋弱P、➡＋弱K	[★]
	聖帝十字稜（追加含む）	★★[★★★]
ハート様	しゃがみ強K	[★]
	立ち強P（最大タメ）、しゃがみ強P（最大タメ）	★
	どこからでもどうぞ、ダンクレシーブ	★
	アースクラッシュ（強）、肉クロス、肉ダンク	★[★★]
	ハートのA、拳法殺し	★
マミヤ	強P各種（娥媚刺耐久度が残っている場合）	[★]
	チョークヨーヨー	★
	スパイクアタック（追加弱P）	★[★★]

※1：天破の構えの効果中は通常時よりも星をひとつ多く奪える
※2：北斗呑龍呼法使用時のものを強化版と呼称している
※3：知略の時代中に出した攻撃は通常時よりも星をひとつ多く奪える

一撃必殺奥義

一撃必殺奥義は決まればどんな状況でも必ず相手をK.O.できる特殊な技。コマンドは各キャラ共通で⬇↘➡＋強P＆強Kとなっており、相手の星を0にして死兆星が輝いているときにのみ出すことができ、キャラによっては連続技に組み込めるので、実用度はかなり高い。ただし、空振りしたりガードされたりすると、自分のオーラゲージ、ブーストゲージがともに0になってしまうので注意。適当に出すのではなく、確実にヒットする状況でのみ使うように心がけたい。一撃必殺奥義をヒットさせたあとのラウンドは、相手の星が7つに戻ってしまうため、基本的にはあと1ラウンド取れば勝利の状況で使うのが望ましい。相手との体力差がついたときに一発逆転を狙って使うのもアリだ。



星がひとつもない状況では、しゃがみ弱Kを食らうだけでも命取り。

ケンシロウ：北斗百裂拳



最初のハイキック部分がヒットすると相手をロックし、100発もの連続攻撃を放つ。

ラオウ：北斗滅天把



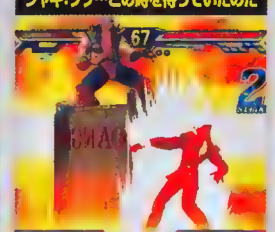
両腕での攻撃をヒットさせたあとに、全身全霊を込めた拳での一撃を相手に叩き込む。

トキ：北斗有情破顔拳



座禅の状態で両腕からビームを放ち、当たると痛みを知らないまま天に召される。

ジャギ：フフ…この時を待っていたのだ



タンクの上に立ったジャギが地面に撒かれたオイルに火をつけ、相手を丸焼きにする。

シン：南斗翔鷲屠脚



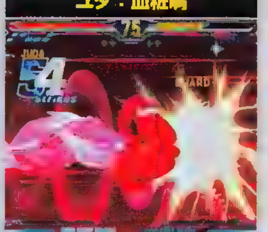
飛び蹴りがヒットするとシンの周りに部下が出現し、指先で相手の胸を突き刺す。

レイ：飛翔白麗



飛び上がりながらの攻撃がヒットすると、相手の両肩に強烈な手刀で攻撃する。

ユダ：血粧嘴



前方への飛び道具がヒットすると、ドリルのように全身を回転させながら突進する。

サウザー：天翔十字鳳



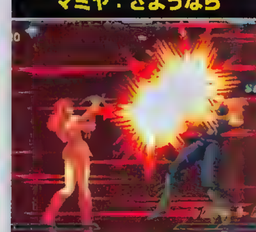
バク転キックがヒット後に十字稜の頂点で構え、巨大な鳳凰を相手に向かって飛ばす。

ハート：超いてえよ～!!



発生の早いコマンド投げで、シンとその3人の部下のグラフィックとともに張り手で攻撃。

マミヤ：さようなら



ボウガンで薬ビンを割ったときにばら撒かれるカプセルをヒットさせると一撃でK.O.になる。

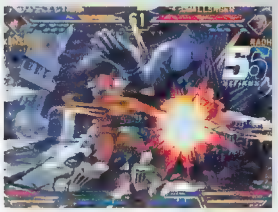
連続技

一気に大量のダメージを与えるのに唯一効果的なテクニック。
マスターして効率よく相手を倒そう。

連続技とは

連続技とは連続して攻撃を相手にヒットさせる、格闘ゲームではおなじみのテクニック。攻撃を受けたときののけぞり中に続けて攻撃をヒットさせることで、相手にガードするチャンスを与えない。

キャラごとに連続技の内容は異なるので、詳細な構成はキャラ攻略ページを参考にして欲しい。



ダメージの高い技を多くつなぎ続け、一気に相手の体力を大量に奪ってしまおう。

ダメージ補正

連続技はヒット数が増えるほどノックバックが増加し、空中へ浮かせたあとからのヒット数で増えるほど相手キャラが地面に落下しやすくなる。

またダメージ部分は、基本的にヒット数が増えるほどに単発ごとのダメージが減少していき、またブーストを使用すると全体的に低下する。

ダメージ値=攻撃力×相手の防御力（係数）

その他補足

- ●攻撃力=キャラ基本攻撃力×技攻撃力※
- ●カウンター時の攻撃力は攻撃力×1.2（技やキャラ状態によって異なる）の補正がかかる
- ●相手がしゃがみや空中にいる場合は攻撃力×1.1の補正がかかる
- ●相手の残り体力が1/4以下なら攻撃力×0.75、体力1/3以下なら攻撃力×0.8、体力1/2以下なら攻撃力×0.85の補正がかかる
- ●連続技時は個々の攻撃側キャラクターに設定された連続技補正値（P.106参照）で軽減される。ただし、超必殺技は0.4、必殺技は0.2以下の場合計算しない
- ●壁ダウン中は、3ヒット目までは×0.5、6ヒット目までは×0.4、それ以上は×0.3の補正がかかる
- ●エリアル中は、必殺技や超必殺技の場合なら3ヒット目までは、×0.8、5ヒット目までは×0.7、6ヒット目までは×0.6、それ以上は×0.5の補正がかかる。それ以外の技の場合なら3ヒット目までは×0.5、6ヒット目までは×0.2、それ以上は×0.1の補正がかかる
- ●ブースト利用中は攻撃力×0.8の補正がかかる
- ●相手がダウン中の場合は、攻撃力×0.5の補正がかかる。ただし、必殺技と超必殺技はこの軽減処理をしない
- ●全ての計算結果でダメージ値が1以下になった場合、最低でも1のダメージが入る

キャラごとの基本攻撃力、防御力係数

キャラ名	ケンシロウ	ラオウ	トキ	ジャギ	シン	レイ	ユダ	サウザー	ハート	マミヤ
[illegible]	1.0	1.1	1.0	1.0	1.0	1.0	0.8	1.0	1.0	0.9
[illegible]	1.0	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2

※現在記事に掲載されているキャラの各技にある攻撃力は、技攻撃力ではなく攻撃力の方を記載している。

連続技のサンプル

連続技の種類には、大別して「地上の相手に攻撃をヒットさせ続けるもの」と「空中の相手に攻撃をヒットさせ続けるもの」、そして「相手を壁にたたきつけるもの」の3つが存在する。

どの連続技も本作『北斗の拳』には必須のテクニックなので、連続技のサンプルを見て自分の使用キャラに応用してみよう。



空中連続技は、相手がダウン回避可能になる前に次の攻撃を当て続ける必要がある。なお、全般的に強攻撃はダウン回避不能時間が長い。



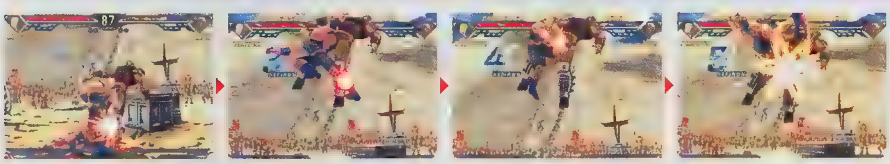
壁やられには攻撃後壁に張りつくタイプと跳ね返ってくるタイプのやられ状態がある。前者は強攻撃、後者は弱攻撃を当てた場合に起こる。

通常の連続技



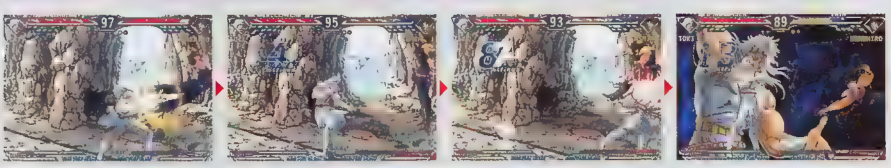
基本は通常技のコンビネーションからキャンセルして必殺技につなげる。さらにブーストゲージがあるなら必殺技をブーストでキャンセルし、さらに連続技をつなげ続けることも可能。最後を究極奥義で終わらせるとダメージが高くなる。

グレイヴシュートを使った連続技



グレイヴシュートをヒットさせたあとはレバーを⬆方向へ入力し、エリアルジャンプで空中へ移動。そのあとは空中通常技のコンビネーションをヒットさせて、最後にキャンセル必殺技で星を奪う。地上のコンビネーションからグレイヴシュートへつなげられるキャラは必須だ。

壁やられを利用した連続技



強攻撃から強P&強K&[特]同時押しでバニシングストライクにつなぎ、自動ブーストで画面端まで移動してから攻撃をヒットさせ続ける。壁まで相手が到達したあとは、ジャンプ攻撃の繰り返しで連続技をつなげ続けるのが基本だ。

対戦セオリー

『北斗の拳』はその激しくもスピーディーなゲーム性から、セオリーを知らずに闘うとすぐ負けてしまう恐れがある。ここでは世紀末における基本的な闘い方を解説していこう。

立ち回りの三すくみ

『北斗の拳』の立ち回りは、右図にあるように空中ダッシュ攻撃と打点の低いけん制技（しゃがみ強Kなど）と打点の高いけん制技（遠距離立ち弱Pなど）の三すくみを考えたい。空中ダッシュ攻撃は打点の低いけん制技に相性がよく、打点の低いけん制技は打点の高いけん制技に強く、打点の高いけん制技は空中ダッシュ攻撃をつぶせる。それぞれの行動に対抗策が存在するので、自分の使用キャラのどの攻撃が、どの役割を担うかを理解することを理解することが重要。それから、闘いの中で相手が行う行動の割合に対して、どの技を使えばいいかを考えつつ闘えると理想的だ。またさらに、それぞれの選択肢からダメージの高い連続技も知っておくと便利だ。

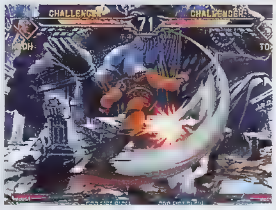
空中ダッシュ
強い　　強い
打点の高い技　強い　打点の低い技

ガードを崩す手段

攻撃を相手に当てても、それがガードされていてはダメージを与えられない。そこで、ここでは相手に効率よくダメージを与えるために、ガードを崩す基本的な手段、方法を解説していく。

立ちガードは上段、中段攻撃、しゃがみガードは上段、下段攻撃を防げるという特性を理解し、それぞれのガードの穴を考えた攻撃を振り分けて出す必要がある。"二択"という格闘ゲームのセオリーともいえる戦術をうまく組み込んでいこう。

また相手がガードを固めているなら、ヘヴィーストライク、バニシングストライク、各種投げ技のようなガード不能攻撃を混ぜていくといい。このように相手のガードを崩す有効な手段を理解し、効率よく相手にダメージを与えていこう。

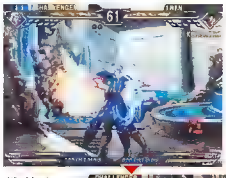


ガードを崩してからの連続技もできるようになれば、一気に勝率がアップするはずだ。

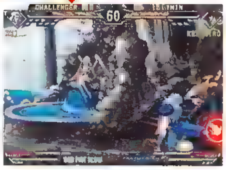
バニシングストライク

ヘヴィーバニシングストライクは、通常ガード、オーラガードした相手を壁に吹き飛ばす効果がある。この効果を利用して相手のガードを崩しにかかっていく。

画面中央ではヘヴィーバニシングストライクをガードしたときの吹き飛びは、強制的に立ち状態となる。そのため、キャンセルブーストからしゃがみ弱Kを出せば、レバガチャで回復したとしても確実に攻撃をヒットさせられる。一方、画面端でガードさせた場合は、壁に到達するまでに回復が間に合わないので、キャンセルブーストで追いかけたあとに壁やられを利用した連続技を決めよう。



起き上がりにヘヴィーバニシングストライクを重ねるなどしてガードさせて

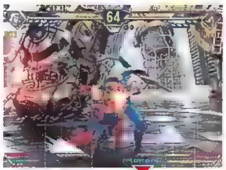


しゃがみ弱Kから連続技を決める。ダメージの高い連続技を用意しておこう。

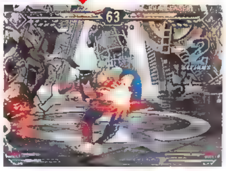
ヘヴィーストライク

ガード不能でヒットさせると星をひとつ奪うことができるヘヴィーストライクは、バニシングストライク最大タメと同じく、相手の起き上がりに重ねたり通常技から連係で出し、発生の遅さをフォローしつつ相手のガードに揺さぶりをかけていく。

ヘヴィーストライクをヒットさせたあとは、マミヤは近距離立ち弱Pやしゃがみ弱P、ハート様はハートのA、それ以外のキャラはキャンセルブーストから通常技につなげていくのが基本的な追撃方法。バニシングストライクへつなげて、ダメージの高い壁やられを利用した連続技に持ち込んでいくのが理想的だ。



ヘヴィーストライクをヒットさせたあとは、すかさず強P&強K&[特]同時押しで

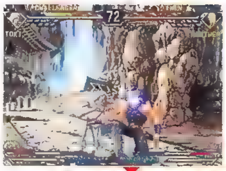


バニシングストライクへつないでいく。そのまま自動ブーストで追いかけよう。

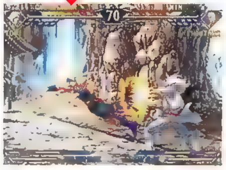
各種投げ技

相手の起き上がりやブーストで密着して有利な状況を作ったあとは、通常投げでガードを崩すチャンス。ただし、相手に発生の早い通常技を出されたりジャンプされると回避されるので注意。そのため、ジャンプや通常技につぶせる打撃の選択肢も混ぜていこう。

具体的には通常技や必殺技キャンセルブーストしゃがみ弱Pや、相手の起き上がりにダッシュしゃがみ弱Pを重ねたあと、通常投げとしゃがみ弱Pから連続ガードにならないように出す通常技で二択をせまろう。その場合、相手がガードしているときは通常投げが決まり、動くと打撃がヒットすることになる。



ブースト→しゃがみ弱Pで相手に密着したあとは、投げと打撃の二択チャンス。



通常投げか相手の暴れをつぶす連続ガードにならない打撃を使うとよい。

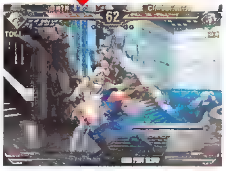
中段と下段の二択

相手の起き上がりやブーストを使って有利な状況を作ったあとは、しゃがみガード不能の中段攻撃と立ちガード不能の下段攻撃を使っての二択を仕掛けていこう。

下段攻撃として使用するのは、全キャラ共通でしゃがみ弱Kがオススメ。中段攻撃は発生が遅く見切られやすいものの➡＋弱Pや、ケンシロウの北斗七死騎兵斬やジャギの北斗千手殺など、発生が早く低空ダッシュで出すとしゃがみ状態にヒットする技を使用しよう。中段の選択肢からダメージの高い連続技を決められるキャラは、非常に利用価値の高いガード崩し方法だ。



起き上がりやジャンプ攻撃をガードさせたあとなど、有利な状況を作ったら…



中段技と下段技を使い分けて、相手のガードに揺さぶりをかけよう。

守りの手段

『北斗の拳』は攻めの展開が速いゲーム性が大きな特徴なので、気を抜くと一瞬で大量の体力を奪われてしまう。そのため、守りの技術と手段を確立し、相手に攻め込まれたときにすばやく切り返せるように練習していくのが望ましい。ここでは代表的な防御に使えるパターンを4つ挙げて解説する。自分のキャラと照らし合わせてひとつひとつ実戦に組み込んで練習してみよう。

「この攻撃がきたら防げるけど、あの攻撃だと防げない」といった防御方法でも、成功時のダメージが大きければ、ある程度割り切って使ってかまわない。攻撃を防いだときのダメージが相手にとってプレッシャーとなり、それが自然と防御にも関わってくるのだ。



相手に攻め込まれてしまっても焦らずに対処を。相手のスキをついて反撃していこう。

ガードキャンセル

オーラゲージを1本消費するが、『北斗の拳』ではもっとも確実性の高い防御手段。ガード硬直をキャンセルして出せるうえ、攻撃発生まで無敵時間があるので相手の攻撃に打ち負けない。そのうえ、アジリティーディフェンスされない限りほぼ反撃は受けないので、失敗しても被害を受けるケースは少ない。なお、ユダ、ハート様は必殺技にもガードキャンセル用の技が備わっているので活用しよう。

オーラゲージを使用するのでいつでも使えるわけではないことと、ブーストでキャンセルできないのでヒットさせても大ダメージを与えられないのが欠点といえる。



相手の攻撃をガードした瞬間に➡＋強P＆強Kで発動するガードキャンセル。

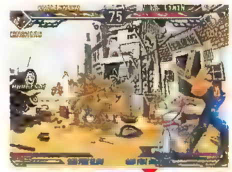


相手の強攻撃に仕掛けたほうがヒットする確率は高いことを覚えておこう。

無敵必殺技

起き上がりや連続ガードにならない連係に対しての割り込みに使用するのが、この無敵必殺技を出すという防御手段。必殺技で相手の攻撃を切り返すことに成功すれば、カウンターヒットさせられるので星を奪えるのが利点。また、ブーストを使えば大ダメージを与えられる技もあるので、そのような技をヒットさせたときの見返りは大きい。

デメリットとしては、無敵時間のある必殺技は総じてガードされたときのスキが大きい傾向にあること。そのため、切り返しに失敗したときは、相手の連続技で手痛いダメージを受けることを覚悟して出す必要がある。



起き攻めしてくる相手には、リバーサルで無敵時間のある必殺技を出す。



見事ヒットすれば、星を奪いつつダメージを与えることができる。

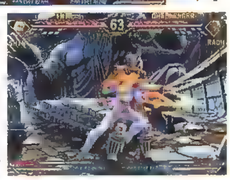
バックステップ

バックステップは動作開始から一定時間無敵時間があるため、相手の攻撃を避けつつ間合いを離すのに便利。このテクニックを利用すれば、起き上がりに重ねられた相手の攻撃や、相手の連続ガードにならない連係を低いリスクで回避することが可能だ。

ただし、バックステップの終わり際にはスキがあるため、リーチの長い技は避けきれない恐れがある。また、画面端では後ろに下がれないので、相手の技を避けたとしてもその次の攻撃を食らうケースも多い。自分の居る位置と相手との間合いを確認してから、この防御手段を利用しよう。



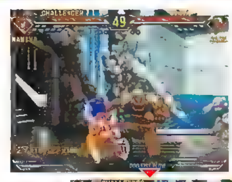
バックステップはスキが小さく、スキを突かれるケースは少ない。



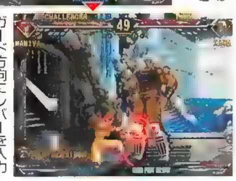
ラオウのみバックステップで下がらない。より繊細な使い方が必要だ。

暴れ

相手の連係の隙間が開いた瞬間に、しゃがみ弱Pやしゃがみ弱Kのような攻撃発生の早い通常技を出すのが"暴れ"と呼ばれるアクション。しゃがみガードを入力しながら弱攻撃ボタンを連打しているときは、相手の投げを防ぐことができるうえ、連続ガードの攻撃をガードできる。相手がスキの小さい弱攻撃から空中ダッシュ攻撃へ連係すると読んだ場合には、上方向に攻撃判定がある、遠距離立ち弱Pや近距離立ち弱Pで暴れると防げる、といったように状況に応じて暴れる技を使い分けよう。暴れの弱点は技と技の間のスキが小さい連係で攻撃されること。



相手がしゃがみ弱Pなどから通常投げを狙ってくると思ったら



ガード方向にレバーを入力しながら、弱Pボタンを猛連打しよう。

星を意識せよ

相手の星を0にし、死兆星を輝かせれば、一瞬で勝負を決められる一撃必殺技が使用可能になる。そのため、相手の星をできるだけ数多く減らすような戦法、連続技を選択して闘っていくことを心がけよう。うまく闘いが展開すればあと1本取れば勝利となるラウンドで、普段より楽に相手をK.O.できる状態になるはずだ。



連続技もダメージを重視するより、星を奪った方がいいこともある。

●カウンターヒットを狙う

必殺技をカウンターヒットさせると星を奪えることを念頭において行動するのが勝利への近道だ。技の硬直はカウンターヒットとなるため、スキへの反撃は直接必殺技を使った方が星を奪える。

また、究極奥義に無敵時間があるキャラは、割り込み用として積極的に使ってみよう。



究極奥義をカウンターヒットさせると、一気に星を2つ奪える。

●一撃必殺奥義を決める

星は一度の連続技で3つまで減らすことが可能なので、キャラによっては相手の星が残り3つの状態から一気に一撃必殺奥義まで決めてしまうという芸当も可能だ。相手の星の動向は常に見ておき、相手の星の残量にあった連続技を決めていきたい。星が奪える連続技のは各キャラの攻略ページを参照のこと。



相手の星の残り数を意識すれば、開始数秒でK.O.できるケースもある。

CHARACTER

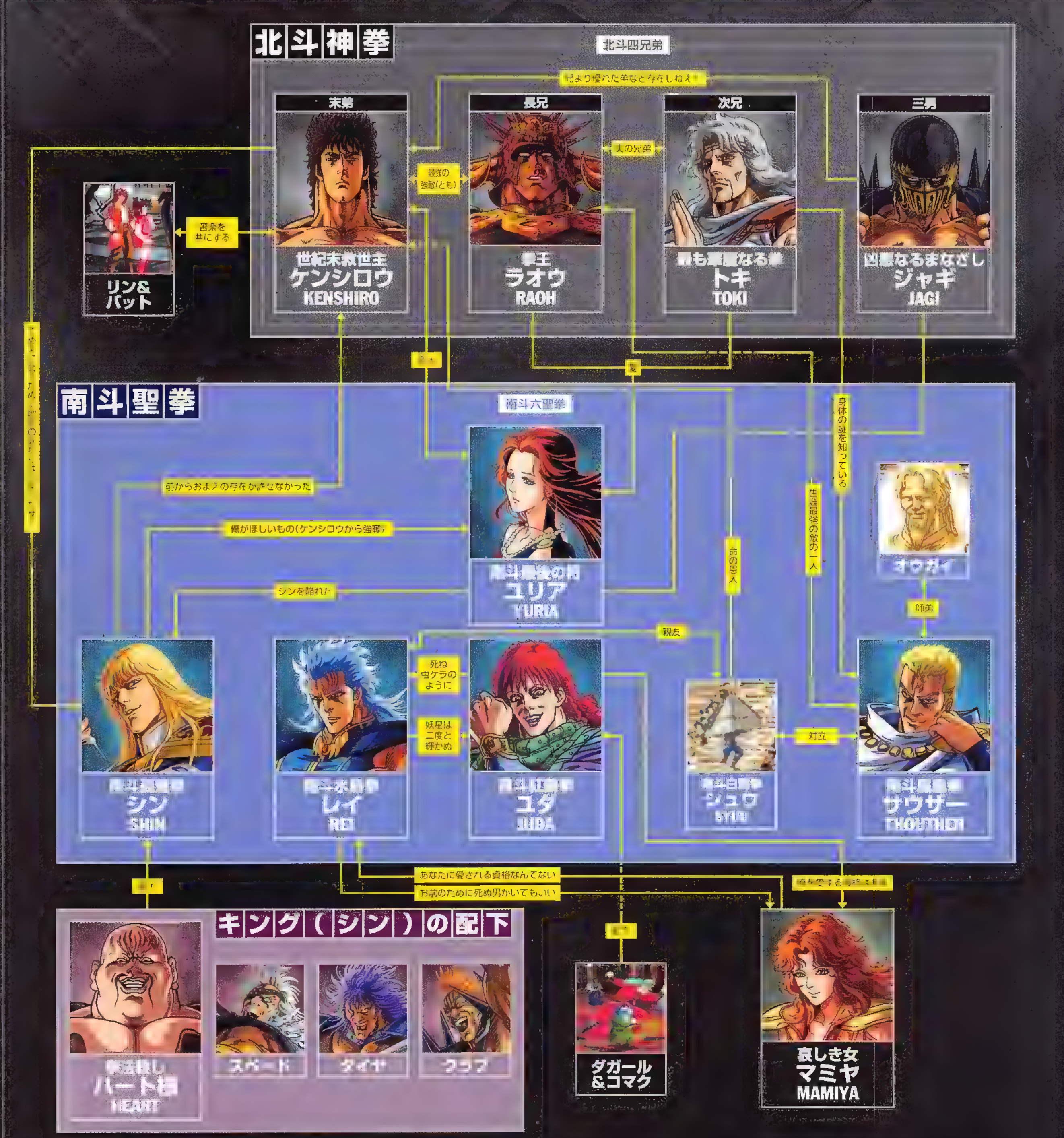
キャラクター紹介

「北斗の拳」の世界に立ちはだかる幾多の強敵(とも)たち。
彼らを倒すため、各キャラクターの
基礎知識をその身に刻んでおこう。



北斗の拳 キャラクター相関図

CORRELATION DIAGRAM



北斗あらわれるところ乱あり!

2000年の歴史を誇る一子相伝の暗殺拳、北斗神拳。全エネルギーを集中した一撃で七百八ある経絡秘孔(ツボ)に衝撃を与え、人体を内部から破壊する一撃必殺の恐るべき拳法である。その拳の凄絶さは死を司るといわれる北斗七星を宿星とし、「北斗現われるところ乱あり」という不吉な言い伝えを持つことでも伺える。闇から闇を戦い、実戦を経て千差万別に変化することを拳の極意とし、その技の可能性は無限。一度戦った相手の拳を己のものとして使うことすらできるという、まさに史上最強の拳法なのだ。

最強の暗殺拳、北斗神拳は天賦の才を持ちえた者が、幾年にも渡る過酷な修行を乗り越えた末にその真髄にたどりつけるとされ、その奥義を極めし者は天を掴むほどの力を得るとも言われる。しかし、一子相伝の拳法ゆえ、その伝承者の資格を得る争いは苛烈そのもの。才無き者は修行の途中でも容赦なく破門され、伝承者への道を断たれる。幾多の厳しい試練を乗り越え、伝承者候補に残ったとしても、伝承者に選ばれなければ、北斗神拳を捨てねばならない。この禁を破った者は、その記憶を奪われ、二度と北斗神拳を使えぬように拳を封印される。多くの悲劇を生みつつも、2000年の長きにわたり連綿と受け継がれてきた非情の掟。その非情さこそが、北斗神拳の強さの源となっているのである。

そして時代は199X年。核の炎で荒廃した地球は暴力が支配する荒野となっていた。信じられるものはわが身ひとつの世界で、壮大な野望に燃える数多くの覇者たち。その中には、かつて北斗神拳を学んだ男たちの姿もあった。凶事を呼び、死を司る北斗の物語は今ここに始まる……!



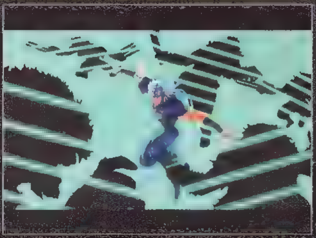
北斗神拳を受けた者は数秒後に爆裂四散。「すでに死んでいる」状態だ。



秘孔を突かれた悪党のエキセントリックな断末魔は、原作の大きな魅力。

北斗と南斗は表裏一体!

陰と陽、男と女、光と影。森羅万象が二極一対で構成されるように、暗殺拳も北斗神拳、そして南斗聖拳の二極が存在する。経絡秘孔に衝撃を与え、人体を内部から破壊するのが北斗神拳の極意とするなら、外部からの衝撃で人体を切り裂き、突き破るのが南斗聖拳の極意。表裏一体とされる両者だが、一子相伝の北斗神拳と異なり、陽拳の南斗聖拳は昔から外界と接触する機会が多かったため、108もの分派が存在している。その南斗108派の頂点に立つのが「南斗六聖拳」と呼ばれる南斗聖拳を極めた者たち。彼らは宿星と呼ばれる己の星を持ち、その運命に殉ずる生き様を宿命づけられている。そして、南斗六聖拳を束ね、南斗聖拳の王として君臨するのが「南斗最後の将」と呼ばれる人物。その存在は、北斗南斗を超越しており、世の動乱を鎮める鍵を握るとされている。



北斗神拳とは対の南斗聖拳。外部からの攻撃で人体を破壊する暗殺拳だ。

◆南斗聖拳の頂点「南斗六聖拳」◆

南斗孤鷲拳

研ぎ澄まされた刀剣のような手刀を武器とし、人体を肉はおろか骨ごと貫く恐るべき殺人拳。世紀末の世に、自ら「KING」を名乗った殉星のシンが使い手で、一度は北斗神拳伝承者を打ち破った。「南斗獄屠拳」などの奥義がある。

南斗水鳥拳

その姿は水鳥のように華麗だが、威力は比類のない残虐無比の拳。手刀で真空を作り出し、対象物を切り刻む。胸に七つの傷の男を捜し、各地を放浪する義星のレイが使い手。奥義に「南斗水鳥拳 飛燕流舞」などがある。

南斗紅鶴拳

敵の返り血でその姿を美しく染めた鶴に例えられる、あやかしの拳。あまりの拳の速さゆえ、その奥義を受けたものは背中から身体が裂けるという。この世でもっとも美しき男、妖星のユダが使い手。奥義は「伝衝裂波」など。

南斗白鷺拳

ほかの南斗聖拳には殆ど見られない、華麗なる足技を極意とする拳。その鋭くも激しい足技を見切るのは非常に困難である。聖帝サウザーに最期まで抗った盲目の闘将、仁星のシュウが使い手。奥義は「烈脚空舞」など。

南斗鳳凰拳

極星南十字星を象徴とする南斗聖拳最強の拳法。その拳に構えはなく、敵に対する制圧前進があるのみという、帝王のための拳である。独裁の星、将星を頂く聖帝サウザーが使い手。奥義は「南斗鳳凰拳奥義 天翔十字鳳」など。

乱世の怒りがおれを呼ぶ!

第63代北斗神拳伝承者リュウケンは男児に恵まれず、後継者候補として4人の男子、長兄ラオウ、次兄トキ、三男ジャギ、そして末弟ケンシロウを養子に迎え入れた。熾烈な伝承者争いの末にリュウケンが選んだのは、末弟のケンシロウ。しかし、新天地を目指し、恋人ユリアと旅立とうとしたケンシロウは、南斗聖拳の使い手シンに敗れ、ユリアを奪われてしまう。荒廃した世紀末の荒野に放たれた宿命の炎。このときより、世界を巻き込んだ北斗南斗の混迷の時代が始まったのだ!

荒野を彷徨うケンシロウは、「KING」となったシン、新たなる南斗の男レイとの戦いを経て成長していく。その先には、かつて共に伝承者を目指した兄ジャギとの非情の戦い、そして次兄トキとの悲しき再会があった。幾多の血が流れても、時代が求める覇者との戦いは終わることがない。帝王の身体を持つ南斗聖拳最強の男サウザーとの死闘、そして拳王を名乗り、天を目指す偉大なる長兄ラオウとの決戦……。すべてのドラマが世紀末救世主伝説を彩るエピソードとなる『北斗の拳』。まだ原作を知らないという君は、この機会にかつて日本全国を巻き込んだ興奮を味わってみよう!



「北斗の拳」最強の敵ラオウ。存在自体が物語の大きな柱となっている。



世紀末救世主
ケンシロウ

『お前はもう死んでいる』



■流派：北斗神拳
■CV：河本邦弘
■第64代北斗神拳伝承者。
南斗聖拳のシンにより恋人ユリアを奪われ、胸に七つの傷を負う。闘いの中で多くの宿敵（とも）と出会い、北斗神拳伝承者の宿命に導かれ、最大の宿敵、ラオウとの決着を迎える。

BASIC STYLE


登場① 登場② 登場③ 登場④
勝利① 勝利② 勝利③
立ち しゃがみ 前進 後退
立ちガード しゃがみガード 空中ガード ブースト
ジャンプ ハイジャンプ フロントダッシュ バックステップ
空中ダッシュ 空中バックステップ ダウン回避 よろけ
気絶 ガードクラッシュ 挑発

COLOR SELECT

ケンシロウのスタイルは、原作ではサウザー編以降のもの。強キックはシンにユリアを奪われた頃のカラー。


弱パンチ 強パンチ 弱キック 強キック 特殊ボタン START

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 10×2 / 属性 立屈A	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 20 / 属性 立屈A
遠距離立ち攻撃	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 18 / 属性 立屈A	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 18 / 属性 立屈A
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 17 / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 屈	攻撃力 14 / 属性 屈
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 15 / 属性 立空	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 5×3 / 属性 立空



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
岩山両斬波	➡+弱P	–	20	立A
裏拳	➡+弱K	–	20	立屈A
グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	–	20	立屈A
バニシングストライク	P&強K同時押し(タメ可	★	20	立屈A
ヘヴィーバニシングストライク	P&強K同時押し、最大タメ	★	20	立屈A
ガードキャンセル	ガード中に➡+強P&強K同時押し	–	10	全
ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	★	6	不能
通常投げ	相手の近くで⬅or➡+強P	–	14×2	–
つかみ投げ	弱K&強K同時押し	★	3×8	[illegible]



●地上通常技

近距離立ち弱P、遠距離立ち弱Pは攻撃発生が早く、相手の空中ダッシュ防止に役立つ。遠距離立ち強Pはリーチが長く、しゃがみ弱Kからつなげて連続技の中継に使う。近距離立ち強K、遠距離立ち強Kは攻撃発生、判定ともに優秀で、対空に便利。ただし、後者はラオウ、サウザー、ハート様以外のしゃがみ状態には空振りするうえ、スキが大きいので乱発は厳禁。

しゃがみ弱Kは攻撃発生の早い下段攻撃。連打キャンセルが利くうえにガードされても有利なので、連係、連続技の始動に便利。しゃがみ強Kはリーチの長い足払い。ヒットさせると相手を空中に浮かせられる。

●空中通常技

ジャンプ弱Kは攻撃判定が下方向に強く、さらにめくりも狙えるので跳び込みに便利。遠距離立ち強Kは横方向に攻撃する3段技だ。

●特殊技

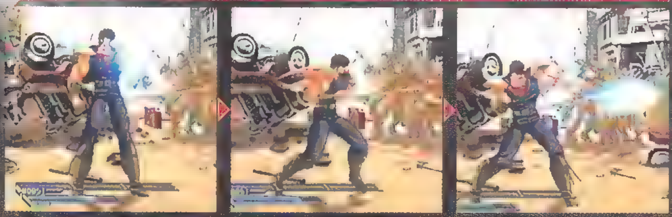
➡+弱Pは中段判定の手刀。攻撃発生が遅いのでガード崩しには使いづらい。➡+弱Kは攻撃発生が遅いものの、出始めに相手の通常技を1発まで耐えられる効果がある。カウンターヒットさせると相手を壁に吹き飛ばすので、ガードキャンセル対策技として役立てよう。打点が高いので相手のしゃがみ状態には当てにくいが、ガードさえさせればジャンプキャンセル可能だ。

通常投げは画面端ではしゃがみ弱P、画面中央では硬直をブーストでキャンセルして追撃できる。つかみ投げはヌンチャクで相手を攻撃した後に放り投げる動作。画面中央では天破活殺、画面端ではしゃがみ弱P始動の連続技で追撃しよう。

ヘヴィーストライクは攻撃発生が極端に遅いうえ、見切られやすいのでガード崩しに役立てるのは難しい。相手の起き上がりに重ねるなどの工夫が必要だ。バニシングストライクは攻撃判定が上方向に大きいため、ジャンプ中の相手にヒットしやすい。なお、最大タメ版はさらに攻撃判定が広くなる。グレイヴシュートは斜め上方向を蹴り上げる技。画面端でしゃがみ強Kヒット後に連続技に組み込んだり、早出しの対空技として活用していこう。

必殺技 闘気【とうき】

↓↘→+弱P		［★］		15		全



必殺技 秘孔・醒鋭孔【ひこう・せいえいこう】

↓↘→+強P		★［★★］		22		立屈A



必殺技 北斗飛衛拳【ほくとひえいけん】

→↓↘+弱K		［★］		22		全



必殺技 天破の構え【てんはのかまえ】

↓↙←+強P		−		−		



必殺技 北斗龍撃虎【ほくとりゅうげきこ】

↓↙←+弱P		−		20		−



必殺技 北斗有情猛翔破（弱）【ほくとうじょうもうしょうは】

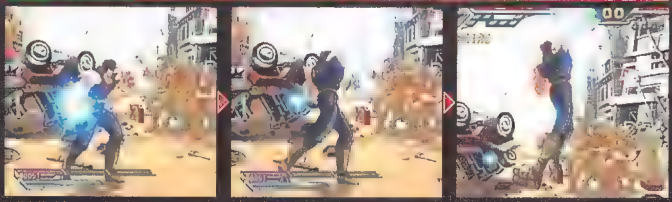
→↓↘+弱P（空中可）		★［★★］		22（11×2）		立屈（全）



※：カッコ内の掲載値は空中版のもの

必殺技 北斗有情猛翔破（強）【ほくとうじょうもうしょうは】

→↓↘+強P（空中可）		［★］		7×3		立屈A※



※：3段目のみ全

必殺技 北斗蛇雷咬【ほくとじゃらいこう】

↓↘→+強K		［★］		22		立屈A



●闘気

腕から気弾を飛ばす。飛ぶ距離は短いが中間距離でのけん制に役立つ。だが、攻撃発生が遅いうえにスキが大きめなので、相手の跳び込みとタイミングが合うと手痛い反撃を受けかねない。

●秘孔・醒鋭孔

醒鋭孔を突き、相手をよろけさせる。リーチが短く連続技に組み込みづらいが、通常ヒットでも星をひとつ奪える。また、この必殺技がヒットすると一定時間通常技で相手の体力を削れるようになる。なお、この状態時に再度秘孔・醒鋭孔をヒットさせても、相手はよろけ状態にはならない。

●北斗飛衛拳

斜め上方に跳び上がりながら蹴りを放つ。出始めに無敵時間があるものの、攻撃発生前に切れてしまう。だが、無敵時間が切れる前に空中へ移動できるため、回避手段として利用価値が高い。単発でヒットさせると相手を壁に吹き飛ばし、連続技に組み込んだ場合はダウンを奪える。

●天破の構え

手を回転させ気合を込める構え。構え動作が終了すると、ブーストゲージ左上に炎が浮かび、一定時間攻撃力アップと次に出す攻撃が星をひとつ減らす属性が付与される。攻撃力アップの効果は、ケンシロウの体力が少ないほど高くなる。

●北斗龍撃虎

立ちガードできる攻撃を受け止めて反撃する当て身技。反撃技がヒットすると、相手を壁に吹き飛ばせる。ブーストゲージがある場合はブーストでキャンセルし、壁を利用した連続技へ移行しよう。なお、飛び道具にこの必殺技を合わせると弾き返せる。

●北斗有情猛翔破（弱・空中可）

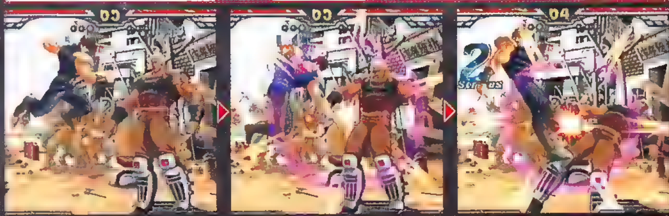
地上版はその場ですばやいアッパーを繰り出す。攻撃発生後まで上半身に無敵時間があるため、対空技として機能する。通常ヒットでも星をひとつ減らせるうえ、カウンターヒット、地上ヒット時は追撃可能だ。空中版は上昇しながらアッパーを放つ2段技。発生が早いので、グレイヴシュートを使った連続技の締めに使ってもいい。

●北斗有情猛翔破（強・空中可）

ジャンプしながらアッパーを放つ。攻撃発生後まで無敵時間が続くので、割り込みに便利。ただし、ス

必殺技 北斗七死騎兵斬【ほくとしちしきへいざん】

空中で↓↙←+弱P	[illegible]	[★]	[illegible]	11×2	[illegible]	立空



究極奥義 天破活殺【てんはかっさつ】

↓↘→↓↘→+弱P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	13×7	[illegible]	全



究極奥義 無想転生【むそうてんせい】

↓↙←↓↙←+弱K	[illegible]	-	[illegible]	-	[illegible]	-



究極奥義 北斗残悔拳【ほくとざんかいけん】

↓↙←↓↙←+強P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	1	[illegible]	立空



一撃必殺奥義 北斗百裂拳【ほくとひゃくれつけん】

↓↘→+強P&強K同時押し	[illegible]	-	[illegible]	22	[illegible]	立屈



キは甚大なので、はずした場合は反撃を覚悟しよう。空中版は連続技に組み込むといい。

●北斗蛇雷咬

突進しつつ拳で殴る技。遠距離立ち強Kからのみ連続技に組み込むことができ、ヒット時のみジャンプキャンセルが可能。アジリティーディフェンスされない限り反撃を受けづらいので、中間距離からの奇襲にも利用できる。なお、出始めにスーパーアーマーが存在する。

●北斗七死騎兵斬

空中から斜め下方へ突進し、ヒット時のみ2段攻撃を繰り出す。しゃがみガード不能なので、中段攻撃として活用しよう。2ヒット目が当たると同時にブーストすれば、連続技へ発展させられる。

●天破活殺

7ヒットする闘気のレーザーを放つ。攻撃発生は遅く無敵時間がほぼないので、起き上がりの切り替えしには使いづらい。だが、初段をヒットさせると相手をロックするため、ダウン追いうちで決めても全弾ヒットするのが利点。主に空中連続技や壁を利用した連続技の締めに組み込もう。

●無想転生

発動するとブーストゲージの右上に闘気が表示され、相手の攻撃を受け流す無想転生を7回まで使える状態にする。発動後は相手の上段攻撃に合わせてレバーを前、下段攻撃に合わせてはレバーを下に入力すると、相手の攻撃を受け流しつつ背後に回りこむ。なお、究極奥義、一撃必殺奥義、ヘヴィーストライクは受け止められない。

●北斗残悔拳

空中に大きくジャンプしてから落下と同時に相手の首をつかんで秘孔を突く、オーラゲージを2本消費する究極奥義。ヒットすると画面右下に3秒間のカウントが表示され(実タイムカウント数では20秒)、0になると同時に相手を強制的にK.O.できる。なお、サウザーには原作通り適用しない。

●北斗百裂拳

ハイキックをヒットさせると相手をロックし、無数の蹴りや拳で相手を攻撃する一撃必殺奥義。ハイキック部分の発生は早いが、攻撃判定が上方向にしかないうえにリーチが短めなので、壁を利用した連続技や空中連続技に組み込むのが基本だ。

KENSHIRO

連続技

COMBO

北斗蛇雷咬、天破活殺を使った連続技のダメージが高いのが特徴。また、星を大量に奪う連続技も備えている。

COMBO-01

遠距離立ち強K→(C)北斗蛇雷咬→(JC)空中ダッシュ強P→近距離立ち強K→(C)北斗蛇雷咬→(JC)空中ダッシュ強P→【近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(C)天破活殺

遠距離立ち強K始動のダメージの高い連続技。トキには最初の北斗蛇雷咬後の空中ダッシュ強Pを空中ダッシュ強Kに変える。なお、空中の相手に遠距離立ち強Kをヒットさせたときは、2回目の北斗蛇雷咬ジャンプキャンセルから、ジャンプ弱P→ジャンプ弱K→ジャンプ強K→天破活殺にすること。



COMBO-02

【しゃがみ弱K×2】→(BC)秘孔・醒鋭孔→(BC)バニシングストライク(→自動ブースト)→【近距離立ち強K→北斗蛇雷咬→(JC)空中ダッシュ弱P】×2～3→遠距離立ち強K→(C)天破活殺

しゃがみ弱K始動の連続技。しゃがみ弱Kから⬇⬊➡+[特]→強Pとボタンをずらし押しして秘孔・醒鋭孔を出し、さらに強P＆強K＆[特]を同時押ししてバニシングストライクへつなげよう。なお、この連続技はブーストゲージ1本でもできるが、1.1～2本ある場合はすべて消費してしまう。



COMBO-03

(相手画面端)通常投げ→【しゃがみ弱P→近距離立ち強K】→北斗蛇雷咬→(JC)空中ダッシュ強P→近距離立ち強K→(C)北斗蛇雷咬→(JC)【弱P→弱K→弱P→弱K】→天破活殺

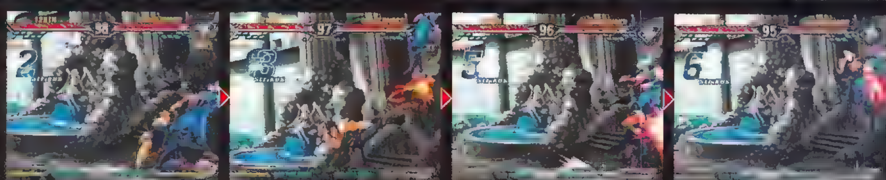
画面端で通常投げを決めたときの追撃連続技。トキ、ケンシロウには最初の近距離立ち強K後の北斗蛇雷咬を、若干キャンセルを遅らせる必要がある。星を多く奪いたい場合は、近距離立ち強K→バニシングストライク→(BC)遠距離立ち強K→秘孔・醒鋭孔→天破活殺と決めるとよい。



COMBO-04

(相手画面端)【しゃがみ弱K→しゃがみ強K→グレイヴシュート】→遠距離立ち強K→(C)北斗蛇雷咬→(JC)【弱P→強P→強K(1段目)】→天破活殺

画面端でしゃがみ強Kをヒットさせたときの連続技。トキ、ジャギ、マミヤにはグレイヴシュートの入力を若干遅らせないと空振りしてしまう。なお、画面中央ではしゃがみ強K→グレイヴシュートまで入力したあとに[特]を押してブーストすれば、画面端と同様の構成で連続技を最後まで決められる。



COMBO-05

通常投げ→(BC)秘孔・醒鋭孔→(BC)グレイヴシュート→【近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(C)北斗蛇雷咬→(JC)【弱P→弱K→強K】→天破活殺

COMBO-06

【しゃがみ弱K→しゃがみ強K】→(C)北斗飛衛拳→(BC)ジャンプ【弱P→弱K→強K】→遠距離立ち強K→(C)天破活殺

COMBO-07

(相手画面端)北斗七死騎兵斬→【しゃがみ弱P→遠距離立ち強K】→(C)北斗蛇雷咬→(JC)【弱P→弱K→強K】→天破活殺

COMBO-05は画面中央で通常投げを決めたあとの連続技。相手を放り投げた瞬間に⬇⬊➡+[特]→強P(ずらし押し)で秘孔・醒鋭孔をヒットさせ、すぐに弱P&強P&[特]でブースト→グレイヴシュートへつなげよう。グレイヴシュート後は落下してくる相手に近距離立ち強Kをヒットさせよう。なお、天破活殺をヒットさせたとき、ケンシロウの位置が画面端に近ければ、さらに北斗有情猛翔破(弱)で追撃できる。

COMBO-06は画面中央の基本的な連続技。ブーストゲージがない場合は北斗飛衛拳でダウンを奪い、起き攻めへ移行するとよい。

COMBO-07は低空からの北斗七死騎兵斬をヒットさせたときの連続技。画面中央でヒットさせた場合は北斗七死騎兵斬の2ヒット目をブースト→ジャンプ強P(空振り)で着地し、近距離立ち強K→北斗蛇雷咬→空中ダッシュ強P→近距離立ち強K→北斗蛇雷咬→ジャンプ弱P→弱K→弱P→弱K→天破活殺と決めよう。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

連続技、ガード崩し能力、防御力とすべてがハイレベルなバランスを保っているキャラ。相手の動きに対応して技を使い分けよう。

遠距離立ち強Kのプレッシャーを活かそう

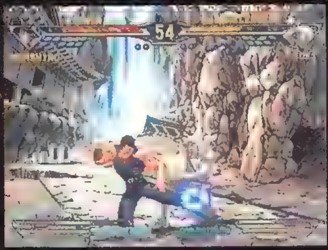
ケンシロウはけん制で使用する遠距離立ち強K→北斗蛇雷咬始動の連続技のダメージの高さが魅力。中間距離から近距離ではけん制に遠距離立ち強Kを使い、ヒット時は一気に相手の体力を奪い去ってしまおう。ただし、ラオウ、サウザー、ハート様以外のしゃがみ状態には遠距離立ち強Kの先端が空振りしてしまうため、しゃがみ状態で待つような相手には、若干使用を控える必要がある。

中間距離では闘気で様子見をしつつ、相手の行動に対処していく。闘気を嫌がってジャンプするようなら、対空にグレイヴシュートや近距離立ち強K、遠距離立ち強Kを置こう。またコマンド入力が間に合うなら、北斗有情猛翔破（弱）を利用してもよい。

これらの技で相手のジャンプを防止したら、空中ダッシュ弱Kやダッシュしゃがみ弱Kで一気に接近するチャンス。接近したあとは、空中ダッシュ弱Kを使って相手のしゃがみガードに揺さぶりをかけていこう。空中ダッシュ弱Kに対して、遠距離立ち弱Pのようなジャンプ防止技を出すようなら、姿勢の低いしゃがみ強Kへ連係するとヒットさせやすい。また、この状況からジャンプで逃げるような相手には、しゃがみ弱Kからバニシングストライクへ連係するのも非常に効果的といえる。



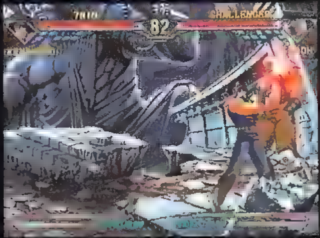

ケンシロウの主力はリーチが長く発生の早い遠距離立ち強K。この技を適度に使うことによって、相手のジャンプをある程度抑止できる。この技でプレッシャーをかけてから接近戦に持ち込むのがセオリーだ。



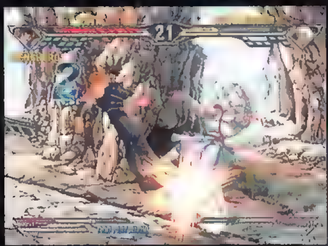
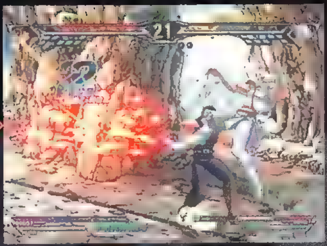

しゃがみ弱Kからバニシングストライクを出すと、相手のジャンプや通常技による割り込みを刈り取れる。ヒット時はそのまま自動ブーストして連続技を決め、ガード時はブーストしゃがみ弱Kで再度攻め込もう。

さまざまなガード崩し方法

ジャンプ弱Kをガードさせたあとは、北斗七死騎兵斬としゃがみ弱Kので相手に二択をせまろう。北斗七死騎兵斬をガードされると相手に通常投げなどで反撃されてしまうのが難点だが、始動技のどちらがヒットしてもダメージの高い連続技に移行できる。ブーストゲージがある場合は、相手の起き上がりに中段の➡＋弱Pを重ね、当たった瞬間にブーストからしゃがみ弱K→近距離立ち強K→遠距離立ち強K～と連係するのも強力。この連係をガードするには高速で立ちからしゃがみガードへ入力をしなければいけないため、とっさにガードがすることが難しい。また、➡＋弱Pがヒットしたとしても、しゃがみ弱K以降の技がすべてつながる。



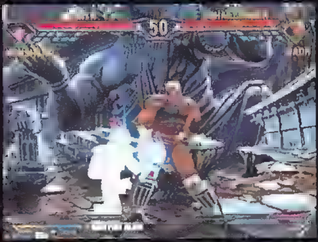
ジャンプ弱Kから着地後に通常投げをねらうのも有効な選択肢。画面端で通常投げを決めたあとは、ブーストを使用せずとも大ダメージを与えられる。

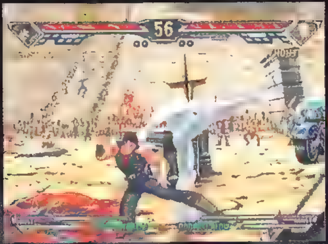
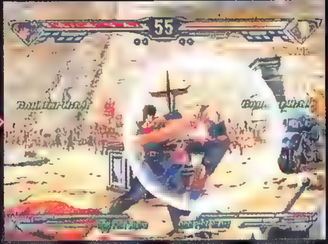
画面中央で北斗七死騎兵斬をヒットさせたら、2段目が当たった瞬間に[特]→強Pをずらし押しでブーストしつつ着地。そのあとは空中の相手に遠距離立ち強K→北斗蛇雷咬からの連続技を決めよう。

ガードキャンセル対策を立てる

せっかく相手に接近しても、ガードキャンセルを使われて再び間合いを離されてしまっては仕切直しになるうえ、再度接近のチャンスをうかがわなくてはならない。そこで相手にオーラゲージがある状況では、接近したときにガードキャンセルを防ぐ選択肢も考えて行動するようにしたい。しゃがみ弱Kからの連係を何度か相手にガードさせ、そろそろ相手があせってガードキャンセルをしそうな状況になったら、しゃがみ弱Kをガードさせたあとに様子見をし、ガードキャンセル時の白く光る演出を確認したあとに➡＋弱Kを入力しよう。うまくすれば相手のガードキャンセルに対して➡＋弱Kがカウンターで刺さり、相手を壁に吹き飛ばせる。



ほぼ密着状態で相手がガードキャンセルを出した場合には、アジリティーディフェンスから遠距離立ち弱P→遠距離立ち強K→北斗蛇雷咬～で反撃を決めるのも有効だ。

ガードキャンセルを使用するとこのように一瞬白く光る。しゃがみ弱Kにガードキャンセルをかけられた場合は、この演出を確認してから➡＋弱Kを入力しよう。ただし、マミヤのガードキャンセルのみ間に合わないので注意。



世紀末覇者
ラオウ



『拳王の肉体は砕けぬ！折れぬ！朽ちぬ！』

■流派：北斗神拳
■CV：内海賢二
■世紀末の覇者となるべく拳王を名乗る。トキにすら死を恐怖させるほどの剛拳の持ち主であり、目指すものは天。世紀末の混乱の中、力と恐怖による支配を目指した男。恐怖を乗り越えるには、哀しみを知るしかないとユリアを手に掛け、最強の宿敵としてケンシロウの前に立ちはだかる。

BASIC STYLE



登場① / 登場②※

※：CPU拳王専用

勝利

立ち / しゃがみ / 前進 / 後退

立ちガード / しゃがみガード / 空中ガード / ブースト

ジャンプ / ハイジャンプ / フロントダッシュ / バックステップ

空中ダッシュ / 空中バックステップ / ダウン回避 / よろけ

気絶 / ガードクラッシュ / 挑発

COLOR SELECT

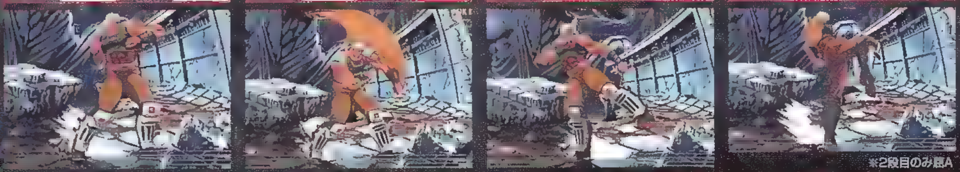
ラオウの服装はサウザー編以降のもの。弱パンチ&スタートが原作、強パンチがアニメ版カラーになっている。

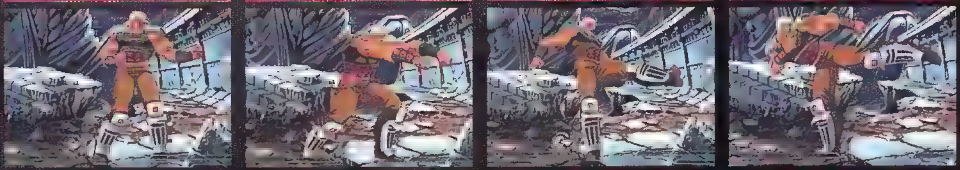


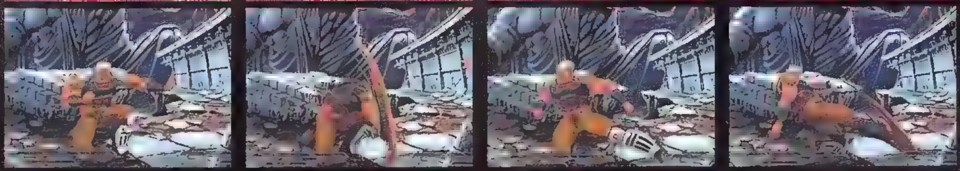
弱パンチ / 強パンチ / 弱キック / 強キック / 特殊ボタン / START

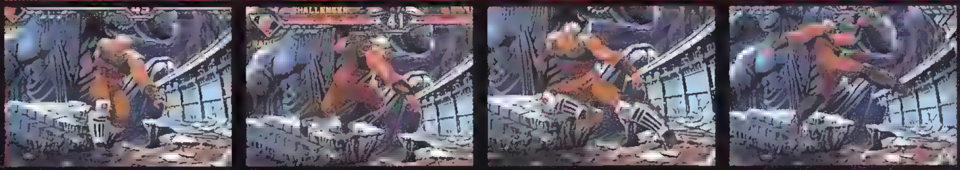
	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	9 / 立屈A	20 / 立屈A	9 / 立屈A	11×2 / 立屈A※
遠距離立ち攻撃	7 / 立屈A	18 / 立屈A	7 / 立屈A	18 / 立屈A
しゃがみ攻撃	6 / 立屈A	14 / 立屈A	6 / 屈	14 / 屈
ジャンプ攻撃	6 / 立空	15 / 立空	6 / 立空	7×4 / 立空

※2段目のみ屈A



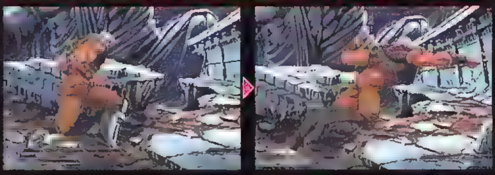






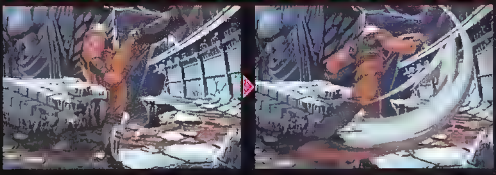
突進

➡+弱P	—	22	立屈A

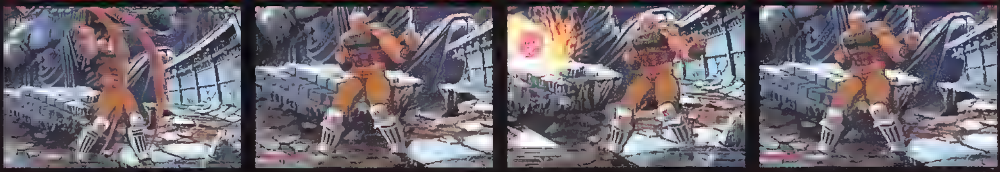


踵落とし

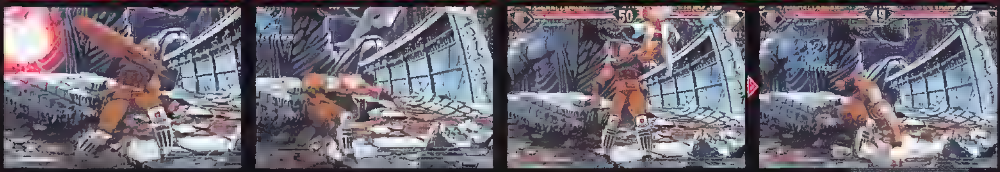
➡+弱K	—	22	立A



グレイヴシュート	バニシングストライク	ヘヴィーバニシングストライク	ガードキャンセル
弱P&強P同時押し / —	弱K&強K同時押し タメ可 / ★	弱K&強K同時押し 最大タメ / ★	ガード中に➡+弱P&強K同時押し / —
攻撃力 22 / 属性 立屈A	攻撃力 22 / 属性 立屈A	攻撃力 22 / 属性 立屈A	攻撃力 11 / 属性 全



ヘヴィーストライク	通常投げ	つかみ投げ
強P&弱K同時押し / ★	相手の近くで⬅or➡+強P / —	弱K&強K同時押し / ★
攻撃力 6 / 属性 不能	攻撃力 15×2 / 属性 —	13×2 / —



●地上通常技

下段判定で発生が早く、リーチも長いしゃがみ弱Kが連続技始動の要となる。立ち強Pはしゃがみ弱Kから連続ヒットするうえに、のけぞり時間が長いのでしゃがみ強Kやバニシングストライクにつなげられる。しゃがみ強Kはヒットすると相手を浮かせることができるので、ジャンプキャンセルからの追撃や必殺技へとつないでいくといいだろう。近距離立ち強Kは上段〜下段の2段技になっており、1段目のあとで➡+弱Kを出せば下段と中段の二択を仕掛けられる。遠距離立ちKはリーチが長く、けん制技として非常に優秀。キャンセルして必殺技を出すことで相手のうかつな接近を潰していける。

●空中通常技

ジャンプ強Pは判定が前に強く、連打が効くので空中での連続技に重宝する。ジャンプ弱Kは空中で2回出すことができ、下に判定が強いので飛び込むときに使うといい。ジャンプ強Kは2段技になっており、さらに下への判定が強いのでめくりを狙うこともできる。

●特殊技

➡+弱Pは前方に突進する上段技で、間合いを詰める以外に使い道はないので使わなくてもよい。➡+弱Kは中段攻撃になっており、近距離立ち強Kの2段目と使いわけることで威力を発揮する。グレイヴシュートは判定が強く、ヒットさせたあとの追撃もかなり決めやすいので狙っていきたいところ。バニシングストライクは連続技の始動にはもちろん、中距離でのけん制にも使える。もちろんヒットさせたあとは自動ブーストからの追撃で大ダメージを与えていける。投げは通常投げのあとにブースト近距離立ち強Pがヒットするが、タイミングがシビアなので使いどころは難しい。つかみ投げは近距離だと発生が早いので、通常投げよりもこちらを使うといいだろう。画面端なら投げたあとにブーストバニシングストライクから無想陰殺につないで星を奪っていこう。ガード不能攻撃であるヘヴィーストライクは発生が遅く、単発でヒットさせるのは難しい。相手のガードを二択などで固めておいてから出すなど、ヒットさせる工夫が必要になる。

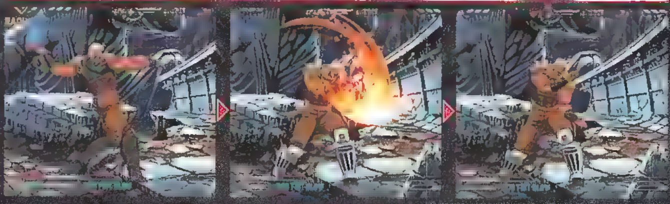
必殺技 北斗香龍呼法【ほくとどんりゅうこほう】

↓↙←＋弱P	－	－	－



必殺技 北斗天将雷撃【ほくとてんしょうらいげき】

→↓↘＋弱P	[★]	24※	立屈A



※：北斗香龍呼法使用時の攻撃力は12＋24となる

必殺技 北斗剛掌波【ほくとごうしょうは】

↓↘→＋強P（空中可）	[★]	17×3（12）※	全



※：カッコ内の掲載値は空中版のもの。なお、北斗香龍呼法使用時の地上版は攻撃力が17×4、北斗香龍呼法使用時の空中版は攻撃力が15となる

必殺技 叙【さい】

↓↙←＋強K（空中可）	★[★★]※	24（12）※	屈A（立空A）※



※：カッコ内の掲載値は空中版のもの。なお、北斗香龍呼法使用時の地上版攻撃力が24、星が★★[★★★]となる

必殺技 北斗羅裂拳【ほくとられつけん】

→↓↘＋強P	[★]※	9×4※	立屈A



※：北斗香龍呼法使用時は攻撃力が8×7、星が★[★★]となる

必殺技 無想陰殺【むそういんさつ】

[illegible]	[★]	22	立屈A



●北斗香龍呼法

コマンドが成立すると闘気がストックされ、闘気を消費することで特定の必殺技や通常技が強化できるようになる。闘気のストックは最大3つまで可能。強化できる必殺技は北斗天将雷撃、北斗剛掌波、叙、北斗羅裂拳。通常技は近距離立ちP、遠距離立ちP、しゃがみ強K、ジャンプ強Pの4つがタメで強化でき、ガード不能技になる。闘気アイコンが3つたまっているときは、ジャンプ強P以外のタメ攻撃を連続して出せるようになる。

●北斗天将雷撃

手刀を振り下ろして相手を攻撃する技。カウンターヒット時は相手が浮き、レバー上方向で追撃できる。闘気のストックがある場合は振り上げるモーションに攻撃判定がつき、振り下ろし発生まで無敵時間が持続するので割り込みや対空技として信頼できる技になる。

●北斗剛掌波

地上で出すと正面方向に多段ヒットする太いレーザーを発射。ガードさせたときの削りダメージもなかなか高い。闘気で強化するとヒット数がアップする。空中で出した場合は斜め下へ飛ぶ気弾を放ち、闘気の強化で攻撃判定が拡大する。闘気で強化せず、バックジャンプ中に出すなどして間合いを離すときのけん制技に使うといいだろう。

●叙

ヒットさせるとおたがいの足を叙で貫き、地面に固定する。一定時間、ジャンプや移動が禁じられ、技のヒットバックがなくなる。吹き飛ばす技がヒットするか、一定時間の経過で固定が解除される。ヒット後はラオウが有利なので、そのまま連続技に持ち込みたい。叙は発生が遅いため、連続技の始動ではなくブーストを使ってダウン中の相手にヒットさせ星を奪う使い方がベスト。闘気ストックがあれば星を2つ奪える。叙（空中）は通常技からキャンセルして出すことで連続技となり攻めを持続できる。

●北斗羅裂拳

前進しながらパンチを連打する短距離の突進技。レベルの低い飛び道具をかき消すこともできる。闘気ストックがあるとヒット数と前進距離が増加、最後のアッパーがヒットすると星をひとつ奪える。

究極奥義 無想転生【むそうてんせい】

↓↙←↓↙←+弱K		—		—		—



究極奥義 秘孔新血愁【ひこうしんけつしゅう】

↓↙←↓↙←+弱P		★[★★]		31×2		立屈



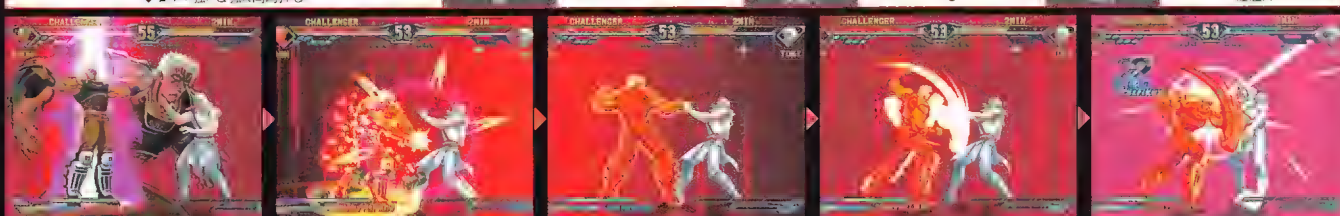
究極奥義 天将奔烈【てんしょうほんれつ】

↓↙←↓↙←+強P		★★[★★★]		35		立屈A



北斗滅天把【ほくとめってんは】

↓↘→+強P&強K同時押し		—		0		立屈A



近距離～中間距離ではばら撒きながらオーラゲージをためるのに使うなど、けん制に向いている。

●無想陰殺

通常技、特定の必殺技の戻りモーション中に入力すると無敵状態で上段のキックを放つ。発生スピードとリーチに優れ、相手の反撃を潰しやすい。ヒット時は相手が宙に浮くのでレバー上方向で追撃も可能。使用するにはオーラゲージが1本必要だが、相手にこの技の存在を意識させるとうかつに動けなくなる。ラオウの強さを引き出すうえで常に使いどころを意識していきたい技といえる。

●無想転生

コマンドが成立すると相手の攻撃に対して無敵状態になり背後を取る返し技を使えるようになる。ただし相手が画面端のときは背後を取れない場合もあるので注意。上中段にはレバー前、下段にはレバー下入力をおこなう。7回成功するまで無想転生可能状態が持続する。ストックはラウンド間の持越しが可能。中間距離など、相手が出す技が限られているときなどに狙っていくと効果がある。

●秘孔新血愁

上空に対して判定の強い究極奥義。しゃがみ強Kやしゃがみ強Pから連続技に組み込んでいこう。またタイミングはシビアだが、無想陰殺ヒット後に連続技として狙うこともできる。無敵時間もあるので、対空技として使うのも効果的だ。

●天将奔烈

前方へ突進して攻撃する究極奥義。ヒットすると星を2つ奪えるうえに、相手に与える気絶値が高いという特徴がある。発生は遅いが、攻撃判定が出現するまでは無敵状態なので中間距離から相手の飛び道具やけん制を潰しながら当てていける。

●北斗滅天把

相手をつかむように発動し、ヒットすると強烈な一撃で敵を葬り去る一撃必殺奥義。発動からスーパーアーマーが付いているため、1度だけ相手の攻撃を無効化することができる。ただし発生が非常に遅いため、単発で使っても当てるのは難しい。バニシングストライクで壁に吹き飛ばし、ブーストで間合いを詰めてそのまま壁に貼り付けた相手にヒットさせれば確実に決めることができる。

連続技 COMBO

ラオウの利点である圧倒的な攻撃力と星奪取能力を活かして一気呵成に攻めていきたい。

COMBO-01

低空ダッシュ弱K→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→遠距離立ち強K】→(C)北斗羅裂拳

ラオウの基本パターンともいえるベーシックな連続技。低空ダッシュ弱Kはどの高度でヒットしてもしゃがみ弱Pにつながるのがポイントだ。ただし相手キャラによっては立ちKが遠距離になりにくいので、しゃがみ弱Pを2回入れるなどして間合いを調節し、北斗羅裂拳にしっかりつなげていこう。



COMBO-02

グレイヴシュート→{ジャンプ強P×4}→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→バニシングストライク(→自動ブースト)】→近距離立ち強K(1段目)→(C)叙

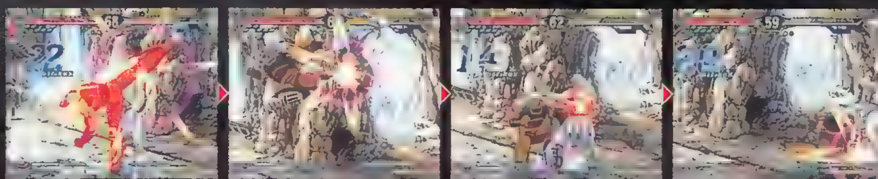
星を3つ奪う強力な連続技。ブーストを使えば【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→遠距離立ち強K】→ブースト→遠距離強K→グレイヴシュートと繋げられる。相手体力が低いときは叙を秘孔新血愁に切り替えればダメージがあがり、K.O.を狙える。サウザーにはジャンプ強Pを3発にして調整すること。



COMBO-03

北斗羅裂拳orヘヴィーストライク→無想陰殺→(AC)ジャンプ弱K→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→しゃがみ強P→グレイヴシュート】→(AC)ジャンプ弱P→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→バニシングストライク(→自動ブースト)】→叙

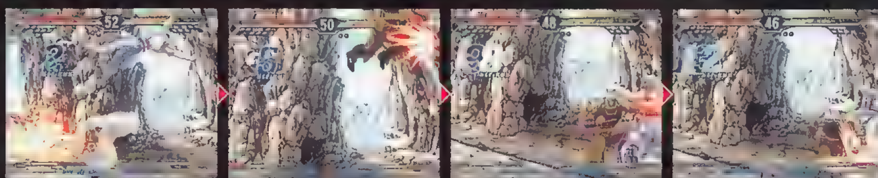
無想陰殺から星3つを奪うことを目的としたコンボ。叙(空中)でしっかり捕まえたあとにしゃがみ弱Pの目押しを的確に行ない、連続技をつないでいくのが最大のポイントになる。後半は無理やりヒット数を増やして、ダメージアップを図るのが目的。無想陰殺後の短いジャンプをしっかり追えるようにしたい。



COMBO-04

通常投げ→(BC)グレイヴシュート→{ジャンプ強P×3}→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→バニシングストライク(→自動ブースト)】→叙

投げから叙を使った連続技にシフトする連続技。ガードを崩す意味で投げ始動からの例を挙げてみた。始動技を北斗天将雷撃カウンターヒットからスタートしても同じように決まる。ただし北斗天将雷撃(強化版)カウンターヒットだと浮きが低いので、エリアルの追撃はジャンプ弱K~叙(空中)に切り替えよう。



COMBO-05

(相手の星残り1)グレイヴシュート→{ジャンプ強P×4}→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→しゃがみ強P】→北斗滅天把

COMBO-06

(相手の星残り2)グレイヴシュート→ジャンプ強P×4→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→バニシングストライク(→自動ブースト)】→北斗滅天把

COMBO-07

(相手の星残り3)グレイヴシュート→ジャンプ強P×4→(C)叙(空中)→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P】→バニシングストライク(→自動ブースト)】→ヘヴィーストライク→ブースト→北斗滅天把

CONBO-05~07はすべて北斗滅天把を決めるための連続技になっている。星の数によって連続技のルートと難易度が変化するので、状況に応じて使いこなせるようにしていこう。

COMBO-05は相手の星が残りひとつですぐに追い込める状況のときに出していく連続技。ラオウの基本連続技が出せるなら、さほど難しくないはず。COMBO-06は星が2つ残っているときの場合。叙(空中)とバニシングストライクで星を奪い、そのまま自動ブーストで追いかけて北斗滅天把を刺していくスタイルになる。

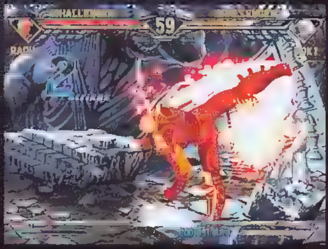
CONBO-07は画面端から離れているとき限定の連続技。ブーストを多用して連続して追いかけながら、順番に星を奪っていこう。最後のヘヴィーストライクからブーストで加速して北斗滅天把を刺すのがやや難しい。この連続技のポイントはすべて叙(空中)を決めたあとに、確実にしゃがみ弱Pの目押し入力を行ない、連続技を継続させることだ。

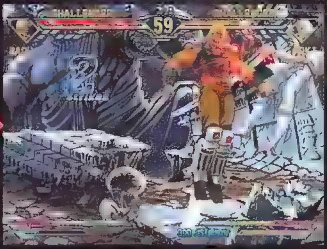
対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

絶対的な破壊力を活かすために、防御と攻撃のメリハリを大事にしていきたい。攻防のポイントをここで学んでいこう。

まずは攻めこまれないための準備を

開始直後は北斗羅裂拳を多用してオーラゲージをためて、無想転生を出せるようにしておきたい。ガードキャンセルや無想陰殺でもオーラゲージを多用するので、中間距離よりも近いときは北斗羅裂拳をぶっ放して相手をけん制して常にオーラゲージをためておくと安心できる。準備が整ったら自分の好きな間合いで闘えるように間合いを調節していこう。バックステップを装備していないラオウは間合いを離したいときはバックジャンプからの北斗剛掌波（空中）を使うと動きを固められる。相手の飛び込みを防ぐために遠距離立ち強Kをばら撒いて無想陰殺を出すのも有効だ。

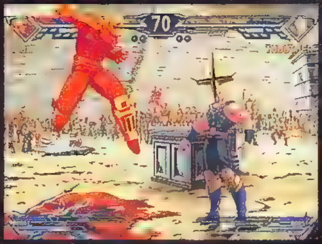




無想陰殺は出したあとに常にレバーを上方向に入れておくことで、あとからジャンプするよりも高いジャンプ力を得られる。空中連続技をつなぐうえで重要なテクニックになるので、必ず覚えておくように。

北斗呑龍呼法で攻撃の幅を広げる

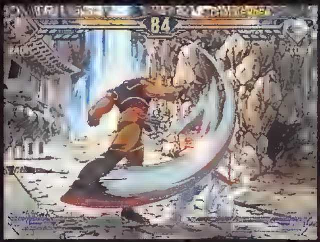
相手にプレッシャーを与える意味でも、北斗呑龍呼法で闘気をストックしていくのがラオウのセオリー。これをストックしておけば相手のガードを崩すことができるタメPやタメK、相手の攻めを切り返すための北斗天将雷撃（強化版）を出せるため、ラオウの行動の幅が大きく広がっていく。北斗呑龍呼法は技発動時が無防備なので、入力するときのスキを少しでもなくすために、まずは相手との間合いをバックジャンプで離していこう。このときに空中で北斗剛掌波を放ち、相手の接近を防いでおこう。ゲージは最大までためる必要はないので、必要な闘気がたまった時点で攻めに転じていくといい。北斗剛掌波で闘気を使ってしまうのはもったいないので、北斗羅裂拳（強化版）やしゃがみタメ強Kなどで使用し、相手にプレッシャーを与えていこう。緊急時の回避に使える北斗天将雷撃（強化版）用の闘気をストックしておき、ディフェンシブに立ち回るのもアリだ。ためたいときにすぐためられるようにしたい。



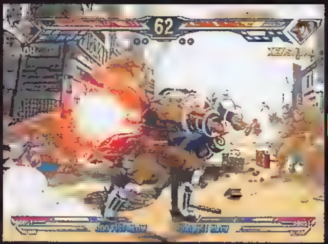
通常時のノリで攻めようとしたときに強力な技が出してしまい、必要なときに北斗呑龍呼法のストックがなくなることにはくれぐれも注意したい。

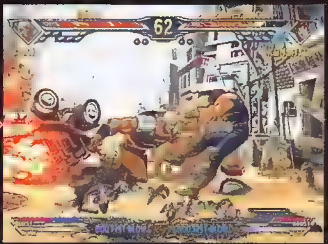
自分から前進制圧するためには

ラオウが相手に攻め込むときには低空ダッシュからの弱Kがベスト。着地後はしゃがみ弱Pにつながるので、そのままバニシングストライクなどの連続技へつなげるのが強み。相手が細かく動くようならバニシングストライクやグレイヴシュートを中間距離からブーストをかけて出すのも有効。また➡＋弱Kの中段技をブーストから出し、しゃがみ弱Kにつないでガードを揺さぶるのもいい。相手が反応してガードするようならそのまま暴れ潰しに必殺技やバニシングストライクなどを出していくといいだろう。しゃがみ強Kやしゃがみ強Pなどがヒットしたときは相手が浮くので、無想陰殺から秘孔新血愁につなぐか、オーラゲージが少ないなら直接秘孔新血愁を決めてもいい。



➡＋弱Kの中段と、近距離立ち強Kの二択も強力。接近戦で倒したあとに二択を出していこう。近距離立ち強K2段目からはグレイヴシュート、➡＋弱Kからは無想陰殺へ。

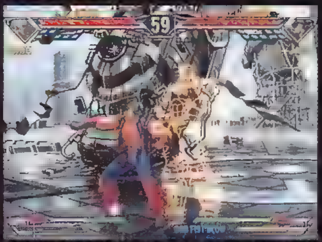




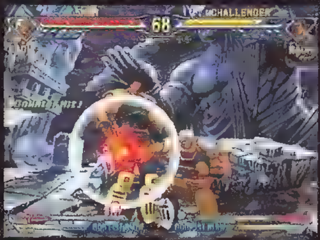
闘気使用のタメ攻撃のなかで最も使いやすいのが遠距離立ち強P。ヒットさせたあとはそのままブーストで追いかけて数発打撃を加え、敵をダウン中に当てて星を奪っておくのが安定した追撃法になるだろう。

無想転生を使いこなす

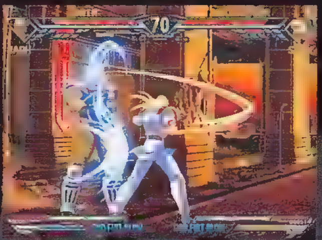
相手の攻撃を無効化し、背後を取ることができる無想転生は返し技に乏しいラオウにとって貴重な防御手段。発生が早いため、相手の攻撃を見てから入力しても間に合ううえ、無想転生成立後はラオウが先に動けるので、回避したあとはしゃがみ弱Pからの連続技を叩き込み、大ダメージを奪える。攻撃が間に合わずガードされた場合はそのまま二択で崩しにシフトするか、空中ダッシュ弱Kで背面に回りこもう。レバー前〜レバー後ろやレバー下〜レバー左下など、無想転生の入力とガード入力をセットで組み込んでおけば、失敗したときにアジリティーディフェンスに変化しやすいためリスクを軽減化できるのもうれしいポイント。



相手がけん制技を単発で出してくる中間距離が一番のねらい目。技のモーションを見たらすばやくレバー入力で相手の攻撃をキャッチしてしまおう。



成立すれば相手の背面（画面端の場合は回り込まない場合もあり）に回り込む。かなりの有利フレームがあるので、弱Pから連続技へとつながってくれる。

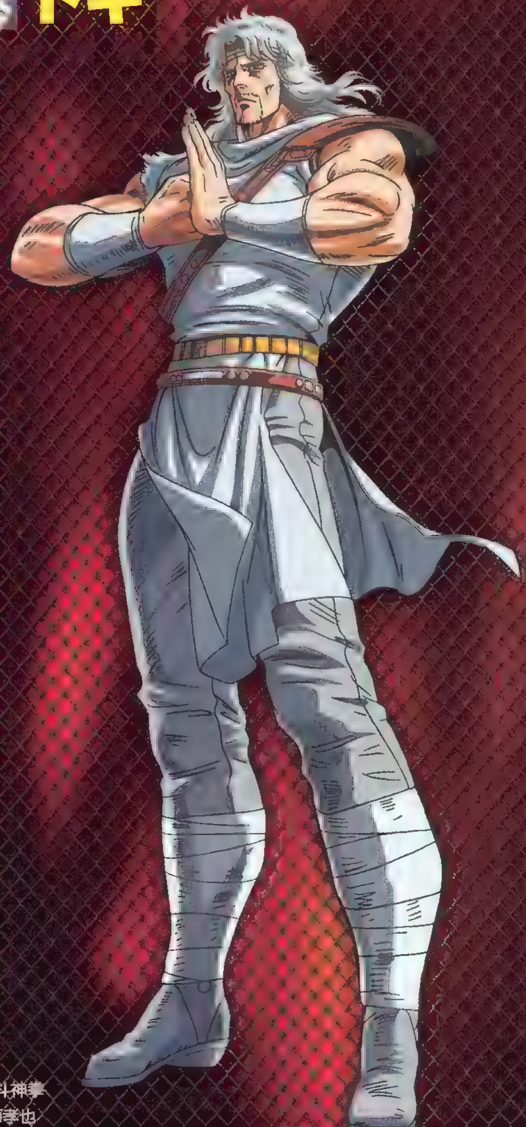


無想転生入力に失敗したときも、ガード入力でフォローしておけばアジリティーディフェンスに化けてくれることが多いので大きく不利になることは少ない。



華麗なる柔の拳
トキ

『わたしも…おのれの宿命に生きよう』



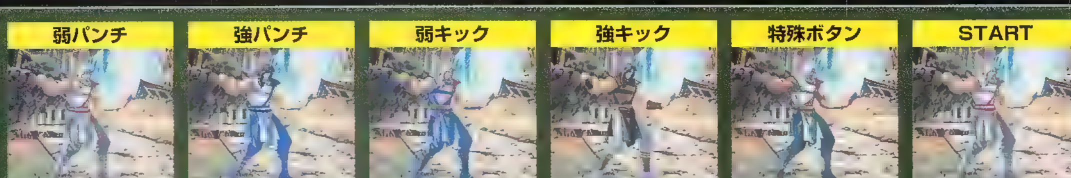
■流派：北斗神拳
■CV：土師孝也
■北斗二千年の歴史の中でもっとも華麗な技を持つ男。ケンシロウとユリアをかばう為に死の灰を浴び、伝承者候補から外れる。ラオウの剛の拳に対し、柔の拳の使い手だが、実兄ラオウのすべてを目指した彼は、自らの命をかけ剛の拳でラオウと相対することになる。

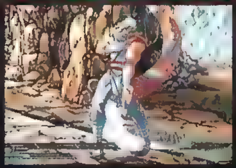
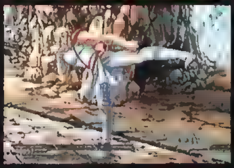
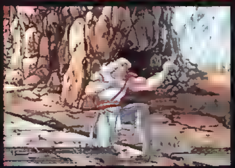
BASIC STYLE



COLOR SELECT

トキの服装は、原作ではサウザー編以降のもの。強パンチカラーが若かりし頃を彷彿させる。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 9 / 属性 立屈A 	攻撃力 19 / 属性 立屈A 	攻撃力 9 / 属性 立屈A 	攻撃力 19 / 属性 立屈A 
遠距離立ち攻撃	攻撃力 7 / 属性 立屈A 	攻撃力 17 / 属性 立屈A 	攻撃力 7 / 属性 立屈A 	攻撃力 17 / 属性 立屈A 
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A 	攻撃力 10 / 属性 立屈A 	攻撃力 6 / 属性 屈 	攻撃力 13 / 属性 立屈A 
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立空 	攻撃力 14 / 属性 立空 	攻撃力 6 / 属性 立空 	攻撃力 14 / 属性 立空 

中段攻撃

コマンド	星	攻撃力	属性
➡+弱P	−	20	立A




下段避け攻撃

コマンド	星	攻撃力	属性
➡+弱K	[★]	20	立屈A




上段避け攻撃

コマンド	星	攻撃力	属性
➡+強K	[★]	20	立A




グレイヴシュート

コマンド	星	攻撃力	属性
弱P&強P同時押し	−	20	立屈A



バニシングストライク

コマンド	星	攻撃力	属性
弱K&強K同時押し（タメ可）	★	20	立屈A



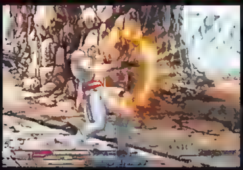
ヘヴィーバニシングストライク

コマンド	星	攻撃力	属性
弱P&強K同時押し 最大タメ	★	20	立屈A



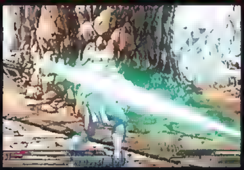
ガードキャンセル

コマンド	星	攻撃力	属性
ガード中に➡+強P&強K同時押し	−	10	全



ヘヴィーストライク

コマンド	星	攻撃力	属性
弱P&弱K同時押し	★	6	不能



通常投げ

コマンド	星	攻撃力	属性
相手の近くで⬅or➡+強P	−	28	−



●地上通常技

しゃがみ弱Pは攻撃発生が早く、連続技の始動に役立つ。攻撃判定が若干上に強いので、相手の空中ダッシュ攻撃を止めるのにも使える。しゃがみ弱Kは攻撃発生は遅いものの、唯一の下段技なので重宝する。ヒット時のみエリアルジャンプ可能だ。しゃがみ強Pはアッパータイプの攻撃。2回ボタンを押すと2段目が発生し、ジャンプキャンセルができる。対空迎撃に利用していこう。しゃがみ強Kはリーチの長い突進技。攻撃判定が強く中間距離でのけん制に使う。

●空中通常技

ジャンプ強Pは主にめくりを狙った跳び込み攻撃に利用する。ジャンプ強Kは下に攻撃判定が強いうえに、判定が出ている持続時間が長い。空中ダッシュや前方ジャンプから出し、跳び込みに役立てよう。

●特殊技

通常投げはレバー後ろで相手を正面、レバー前で相手を後ろに突き飛ばす。硬直を北斗無想流舞（前方）でキャンセルすれば、壁に吹き飛んだ相手へ追撃をたたきこめる。

➡+弱Pは中段判定なので、しゃがみガードを崩すのに活用する。出したときは常に弱北斗無想流舞までセットで入力し、ヒット時は連続技、ガード時は固め連係に移行しよう。➡+弱Kは足元のやられ判定がない蹴り技。ヒット時は相手を浮かせられるうえにダウン回避されないので、空中連続技へ移行できる。➡+強Kは上半身に無敵時間がある攻撃。攻撃発生が若干遅いのは難点だが、相手の跳び込みに合わせるように使おう。

ヘヴィーストライクは他キャラとエフェクトが異なるため見切られづらいのが特徴。ヒットした瞬間にブーストを使えば、しゃがみ強Pなどで追撃できるので狙おう。バニシングストライクはリーチは短いが、モーションが小さい。最大タメを利用し、相手のガードを揺さぶるのに使える。ヒット、ガードを問わず当てた後はブーストで相手を追いかけ、追撃を決めよう。

グレイヴシュートは相手を蹴り上げる。基本的には連続技に組み込むが、相手のジャンプを察知して早めに出せば対空迎撃にも利用可能だ。

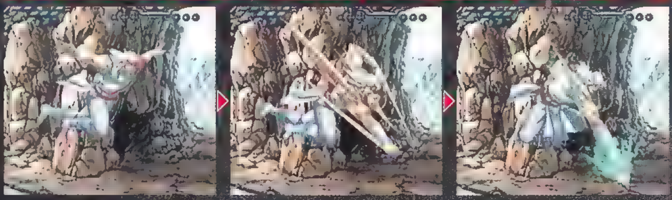
必殺技 闘顎呼法【とうけいこほう】

➡↘⬇↙⬅+強K	[★]	10	全



必殺技 天翔百裂拳【てんしょうひゃくれつけん】

空中で⬇↘➡+強P	★[★★]✧	5×3+20	立空



※：秘孔・剃活孔（自分）使用時は1段目のみ星を奪う効果がある

必殺技 北斗翔輪脚【ほくとしょうりんきゃく】

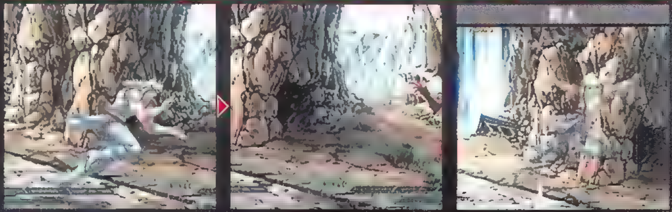
空中で⬇↙⬅+強K	★✧	11×2	立空



※：秘孔・剃活孔（自分）使用時は星を奪う効果がある

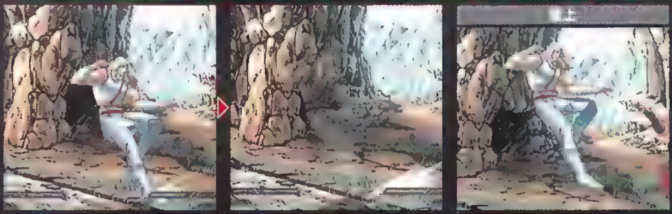
必殺技 北斗無想流舞（前上／前方）【ほくとむそうりゅうぶ】

➡⬇↘+P ➡⬇↘+K	−	−	−



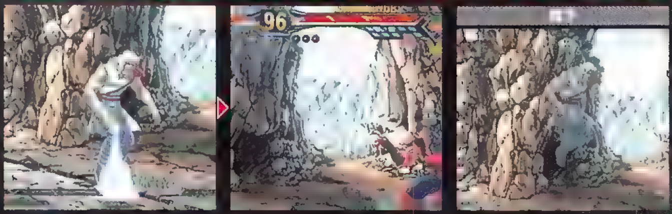
必殺技 北斗無想流舞（後上／後方）【ほくとむそうりゅうぶ】

⬅⬇↙+P ⬅⬇↙+K	−	−	−



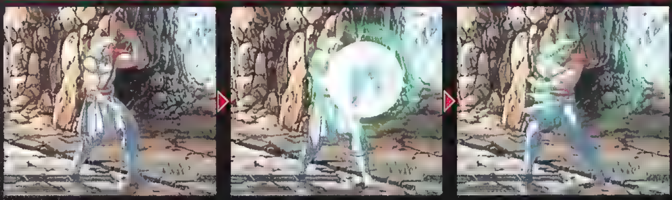
必殺技 北斗無想流舞（垂直／降下）【ほくとむそうりゅうぶ】

⬇↘➡+弱P/空中で⬇↘➡+弱P	−	−	−



必殺技 北斗流弧陣【ほくとりゅうこじん】

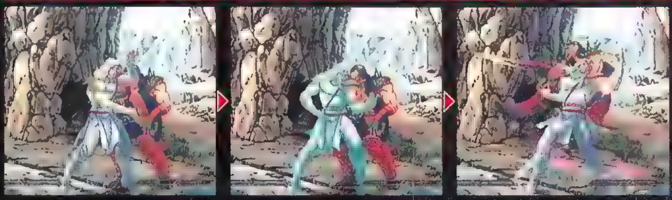
⬇↙⬅+強P	★[★★]✧	−	−



※：跳ね返した飛び道具をヒットさせると星を奪える

必殺技 北斗破流掌【ほくとはりゅうしょう】

⬇↙⬅+弱P	★✧	22	−



※：秘孔・剃活孔（自分）使用時は星を奪う効果がある

●闘顎呼法

地面をはう飛び道具。スキが小さく、画面上に複数個出せる。闘顎呼法を出したあとは、各種北斗無想流舞を出して相手へ接近するといい。

●天翔百裂拳

空中でパンチを繰り出す必殺技で、攻撃発生が早く、グレイヴシュートを絡めた連続技の締め、中継に役立つ。硬直は北斗無想流舞（降下）でキャンセル可能だ。しゃがみガードできないため、ジャンプの昇り際に出すと中段攻撃として代用可。なお、自らに剃活孔を決めている時は、星をひとつ奪う効果がつく。

●北斗翔輪脚

ジャンプ中に身を翻す。このときに相手の攻撃がヒットすると、そのまま反撃し相手を壁ダウン状態にする。ジャンプ中に攻撃を出していない限り着地にスキがないため、相手の対空迎撃を出したら出しておくといい。自らに剃活孔をしている状態時に、星をひとつ減らせる。

●北斗無想流舞（前方／前上）

Pは前方斜め上へ、Kは前方へ姿を消しながら移動する。弱より強の法が移動距離が長く、終わり際のスキを通常技や必殺技でキャンセルできる。連係の中継に用いるのが主な使用方法。そのほかには移動中の足元以外無敵を利用して空中を飛ぶ飛び道具を抜けたり、空中連続技の中継に。

●北斗無想流舞（後方／後上）

Pは後方斜め上へ、Kは後方へ移動する技で、弱より強の方が移動距離が長い。

姿が消えているときのみ全身無敵だが、相手の攻撃を避けるのは難しい。

●北斗無想流舞（垂直／降下）

垂直は空中へ移動する。弱より強の方がより高く、より遠くまで移動できる。降下は真下へ落下して着地する。ジャンプ攻撃を出していない限り着地時に硬直がなく、移動手段として優秀。

●北斗流弧陣

緑色のバリアを張り相手の飛び道具を跳ね返す。コマンド入力を完成させた直後から飛び道具をはじき返すことができ、跳ね返された飛び道具は星をひとつ奪う効果が付随される。なお、動作中は通常技を一発だけ耐えられる。

必殺技 北斗酔舞撃【ほくとすいぶげき】

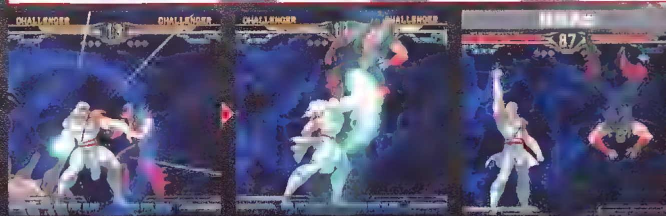
↓↙←+弱K		★※	攻撃力	22		−



※ 秘孔・刹活孔（自分）使用時は星を奪う効果がある

究極奥義 北斗砕覇拳【ほくとさいはけん】

↓↙←↓↙←+強P		★[★★]		44		立屈



究極奥義 北斗有情断迅拳【ほくとうじょうだんじんけん】

↓↘→↓↘→+強P		★[★★]		1+7×10+39		立屈A



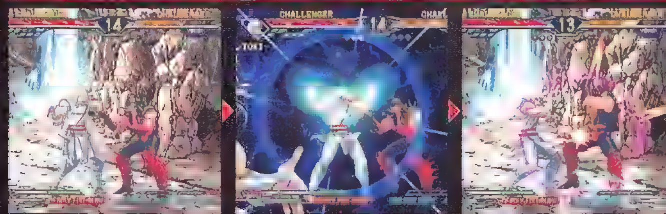
究極奥義 秘孔・刹活孔（自分）【ひこう・せっかっこう】

↓↙←↓↙←+弱K		−		−		−



究極奥義 秘孔・刹活孔（相手）【ひこう・せっかっこう】

↓↘→↓↘→+弱K		★[★★]		33		立屈A



一撃必殺奥義 北斗有情破顔拳【ほくとうじょうはがんけん】

↓↘→弱P&強P同時押し		−		1×2		全



●北斗破流掌

相手の下段攻撃とガード不能攻撃以外の技を当て身できる必殺技。当身成功時は相手を壁に吹き飛ばすことができ、そのうえ硬直を各種北斗無想流舞でキャンセルして追撃できる。

当て身判定はコマンド入力直後から発生するため、リバーサルや割り込みに使える。

●北斗酔舞撃

相手の下段攻撃を当て身し、空中へ吹き飛ばす必殺技。コマンド完成直後から当て身判定が発生するため、起き上がりの切り返し手段として非常に重宝する。当身成功時は北斗破流掌と同じく、硬直を各種北斗無想流舞でキャンセルできる。ヒット時は、そのまま空中連続技へ移行したい。

●北斗有情断迅拳

無敵状態の突進攻撃がヒットすると相手をロックし、連続攻撃を決める。攻撃発生は極端に遅いが相手の地面バウンド中に当てても全段ヒット。

●北斗砕覇拳

強力なアッパー。ガード後のスキは大きく攻撃発生も遅いが、相手の空中オーラガードを無効化にするうえに無敵時間が発生後まで続く。

●秘孔・刹活孔（自分）

自分の秘孔を突く。一定時間北斗砕覇拳の攻撃力アップするうえ、天翔百裂拳、北斗翔輪脚、北斗破流掌、北斗酔舞撃ヒット時に星を1つ奪える。

だが、デメリットとして一定時間自分の体力が回復しなくなる。

●秘孔・刹活孔（相手）

暗転演出後に手刀を繰り出す、相手の星を一度に2つ奪うことができる奥義。無敵時間は攻撃発生後までないが、攻撃発生が早いうえガードされてもトキ側が有利な状況なので、切り返しに使用可能。カウンターヒットさせると壁に相手を吹き飛ばすため、さらに追撃できる。また、ヒット時は一定時間、相手の体力を回復させなくする効果も付随する。

●北斗有情破顔拳

座禅を組んで掌から左右にレーザーを照射。レーザー部分がヒットすると相手をロックし、衝撃波を飛ばす。攻撃発生が早く、相手の地面バウンド中にヒットしてもロック可能な優れものだ。

連続技 COMBO

各種北斗無想流舞を利用するため、全体的に操作が忙しい。正確なコマンド入力を心がけ、極力他の必殺技の暴発を減らすように。

COMBO-01

【しゃがみ弱P×2→しゃがみ強K】→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)→しゃがみ強P→グレイヴシュート→(AC)ジャンプ強P→(C)北斗無想流舞(降下)→しゃがみ強P→グレイヴシュート→(AC)ジャンプ弱P→(C)天翔百裂拳→(C)北斗無想流舞(降下)→バニシングストライクor秘孔・刹活孔(相手)or北斗有情破顔拳or【しゃがみ弱P→しゃがみ強P(2段目)】→(C)北斗有情断迅拳

しゃがみ弱P始動の基本的な連続技。最初のしゃがみ強Pはなるべく低い打点で当てないと、相手が裏側に回るので注意。北斗無想流舞(降下)は硬直がほぼないので、そのあとのしゃがみ強Pをすぐに出す必要がある。タイミングが遅れないように、何度か練習して操作の流れをつかもう。



COMBO-02

(相手画面端付近)通常投げ→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)→{【しゃがみ強P→しゃがみ強K→➡+強K】→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)}×2→{【しゃがみ強P→しゃがみ強K】→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)}×3→しゃがみ強P→(BC)バニシングストライク→(BC)グレイヴシュート→(AC)ジャンプ強P→(C)北斗無想流舞(降下)→【しゃがみ強P→グレイヴシュート】→(AC)ジャンプ弱P→(C)天翔百裂拳→(C)北斗無想流舞(降下)→【しゃがみ弱P→しゃがみ強P(2段目)】→(C)北斗有情断迅拳

相手を画面端付近に追い込んだ状況で、レバー⬅+強Pで通常投げを決めたときの連続技。しゃがみ強P→バニシングストライク→グレイヴシュート部分は、しゃがみ強P→強P&強K&[特]→弱P&強P&[特]とすばやく連続して入力するのがコツだ。なお、北斗有情断迅拳は自分が画面端近くだと決まりにくい。



COMBO-03

(相手画面中央)通常投げ→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)→ブースト→しゃがみ弱P→(BC){【近距離立ち強P→➡+強K】→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)}×2→{【しゃがみ強P→しゃがみ強K】→(C)弱北斗無想流舞(前方・弱K)}×4→(C)北斗有情断迅拳

通常投げを画面端以外で決めたときの連続技。通常投げのスキを北斗無想流舞(前方・弱K)で消した後は、ブーストで移動しながらしゃがみ弱Pをヒットさせ、さらにブーストして画面端まで吹き飛ぶ相手を追いかけよう。ここまで成功すれば、後は北斗無想流舞(前方・弱K)のコマンドを正確に入力するだけだ。



COMBO-04

【しゃがみ弱P→しゃがみ強P】→(BC)バニシングストライク(→自動ブースト)→秘孔・刹活孔(相手)→北斗有情破顔拳

相手の星を3つ奪って、一撃必殺奥義を決める連続技。秘孔・刹活孔(相手)は、相手が壁に当たった瞬間に出すと成功しやすい。



COMBO-05

(相手画面端)しゃがみ弱K→(AC)ジャンプ強K→(C)北斗無想流舞(降下)→【しゃがみ強P→グレイヴシュート】→ジャンプ強P→(C)北斗無想流舞(降下)→【しゃがみ強P→バニシングストライク】→(BC)グレイヴシュート→(AC)ジャンプ弱P→天翔百裂拳→(C)北斗無想流舞(降下)→【しゃがみ弱P→しゃがみ強P(2段目)】→(C)北斗有情断迅拳

COMBO-06

【しゃがみ弱P×2→しゃがみ強K】→秘孔・刹活孔(自分)→ブースト→【しゃがみ強P→バニシングストライク】→(BC)グレイヴシュート→(AC)ジャンプ弱P→天翔百裂拳→(C)北斗無想流舞(降下)→北斗有情破顔拳

COMBO-07

秘孔・刹活孔(相手)(カウンターヒット)→ブースト→しゃがみ弱P→(BC)【近距離立ち強P→➡+強K】→(C)北斗無想流舞(降下)→{【しゃがみ強P→しゃがみ強K】→(C)北斗無想流舞(前方・弱K)}×5

COMBO-05は唯一の下段技であるしゃがみ弱K始動の連続技。しゃがみ弱Kはヒットしたときのみエリアルジャンプを行えるので、しゃがみ弱Kを出した時は常に⬈+強Kを入力しておくといい。最初のジャンプ強Kをヒットさせたあとは、空中北斗無想流舞(垂直)→しゃがみ強P部分の入力に注意すること。

COMBO-06はしゃがみ弱P始動の、星を3つ奪いつつ一撃必殺奥義を決める連続技だ。秘孔・刹活孔(自分)後は演出が終了したのを確認してから、レバーを⬊へ入力しながらブーストすると成功しやすい。なお、画面端ではブーストを使わず、その場からしゃがみ強P→グレイヴシュートとつなげよう。

COMBO-07は秘孔・刹活孔(相手)カウンターヒット時の壁やられを利用した連続技。秘孔・刹活孔(相手)の硬直が切れた瞬間にブーストしてしゃがみ弱Pで追撃し、さらにブーストで画面端まで移動しよう。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

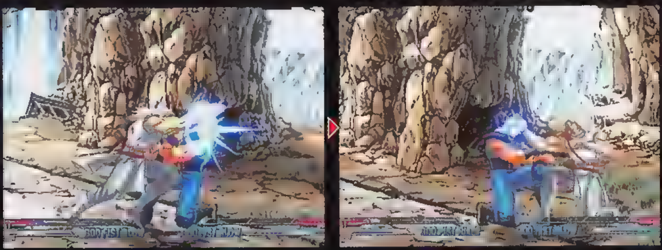
しゃがみ強K→北斗無想流舞（前方・弱K）→しゃがみ弱P～と繰り返すラッシュが非常に強力。常に自分のペースで試合を進めよう。

弱北斗無想流舞（前方）で相手を固めよう

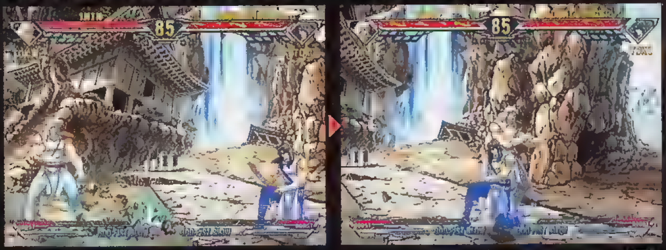
しゃがみ弱P→しゃがみ強P→しゃがみ強K→北斗無想流舞（前方・弱K）→しゃがみ弱P～と繰り返すラッシュは、相手に無敵技がない限り割り込まれることはない強力な連係。この連係を基本に、しゃがみ弱Pから通常投げ、北斗無想流舞（前方・弱K）から通常投げ、しゃがみ弱Pから空中ダッシュ強Kなどでガードを揺さぶっていく。もし、ラッシュ最中にしゃがみ弱Pがヒットした場合は、とっさに判断してCOMBO-01へ移行し、一気に相手の体力、星を大量に奪えれば理想的だ。

無敵時間のある必殺技、究極奥義を持っている相手には、北斗無想流舞（前方・弱K）後にガードしておくという選択肢も必要となる。無敵時間のある必殺技は大抵大きなスキが伴うので、ガードしてしまえば反撃でかなりの体力を減らせる。

北斗無想流舞（前方・弱K）を利用した連係に持ち込むためには、まずは相手に接近する必要がある。ここで役に立つのが飛び道具の闘頸呼法。スキが小さく連射が利くため、相手にとってはかなりのプレッシャー。闘頸呼法→北斗無想流舞（前方・強K）と飛び道具を盾にして移動すれば、簡単に接近できるはずだ。闘頸呼法を嫌がって跳ぶ相手には、しゃがみ強Pや北斗破流掌で迎撃しよう。



しゃがみ強Kキャンセル北斗無想流舞（前方・弱K）で相手に接近し、しゃがみ弱Pへ連係するのが基本のラッシュ。北斗無想流舞（前方・弱K）のコマンドを正確に入力しないと秘孔・剥活孔が暴発するので注意すること。



遠距離戦では闘頸呼法→北斗無想流舞（前方・強K）で接近する。もし相手がジャンプして逃げたとしても、再び同じ行動を繰り返して相手に接近できるまでチャレンジしよう。ただ単に闘頸呼法を連射するだけでも強い。

各種当て身技で相手の連係に割り込む

上段、中段攻撃を受け止める北斗破流掌、下段攻撃を受け止める北斗酔舞撃は、コマンド入力完成と同時に当て身判定が発生する（発生1フレーム）。そのため、ダウン奪われたとき、相手の置き攻めを回避する手段として役立つのだ。北斗破流掌成功時は相手を壁に吹き飛ばせるので、硬直を北斗無想流舞（前方・強K）でキャンセルして、壁やられを利用した連続技へ。北斗酔舞撃は相手を上空に浮かせられるので、同様に硬直を北斗無想流舞（前方・強K）でキャンセルし、しゃがみ強P→グレイヴシュートで追撃しよう。

飛び道具を起き上がりに重ねたり、連係に使用する相手には、北斗流弧陣で飛び道具を跳ね返してから、硬直を北斗無想流舞（前方・弱K）でキャンセルして逆に攻め込んでいく。これらの必殺技で相手の連係や起き攻めを一度でも防止すれば相手にためらいが生まれるので、その後の展開が大きく楽になるはずだ。



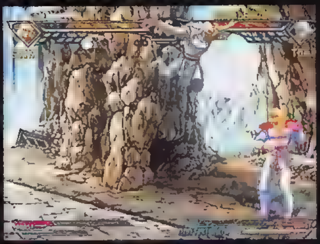
トキの各種当て身技は発生がどれも早いので、連続ガードになっていない連係に割り込むのに利用できる。常に相手の行動を確認しておこう。



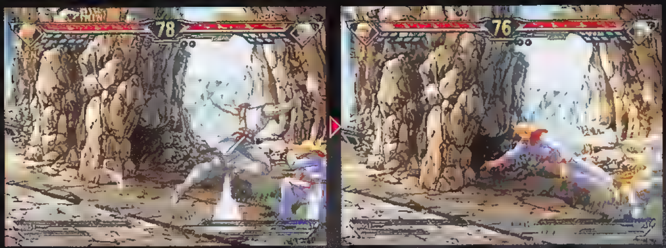
北斗破流掌を成功させたあとは、画面端までの距離によって北斗無想流舞（前方）の回数を変化させる。ここからはダメージの高い壁やられを利用した連続技を決められるので、確実に追撃したい場合はブーストを利用しよう。

空中から攻め込む方法

北斗無想流舞（降下）は空中でジャンプ攻撃を出していない限り着地時のスキが皆無なので、奇襲を仕掛けるのに向いている。相手の真上にハイジャンプで移動した後は、北斗無想流舞（降下）→通常投げと連係するのが見切られにくい。もし相手に読まれても、攻撃をトキの着地際に置かれていない限り不利な状況に陥ることはない。そのまま跳び込みや空中ダッシュで逃げるなど、相手を惑わして闘おう。トキのジャンプに対空迎撃をしてくる相手には、北斗翔輪脚を利用する。画面端付近で決めれば相手を壁やられにさせられるうえ、着地のスキが皆無なので失敗時のリスクも小さい。この技で相手の対空迎撃の手を止めたい。



空中ダッシュから北斗翔輪脚を出して相手の対空迎撃を防止しつつ、着地して通常投げを狙う。相手のとっさの対処を刈り取る動きを組み込もう。



通常技から北斗無想流舞（垂直）などで空中へ移動し、すぐに北斗無想流舞（降下）で着地して通常投げを狙うのも強力。移動技、当て身技を駆使して連係のバリエーションを増やし、相手の対処を惑わさせよう。



凶悪なるまなざし

ジャギ

『おまえら〜おれの名をいってみろ!!』



■流派：北斗神拳
■CV：戸谷公次
■自ら胸に七つの傷をつけ北斗神拳伝承者を騙る。シンを狂気に導き、レイの妹アイリを連れ去った本人でもある。北斗神拳以外に南斗聖拳をも使いこなし、ショットガンやガソリンなど勝つ為には手段を選ばない男である。兄より優れた弟は存在しないという信念の持ち主。

BASIC STYLE

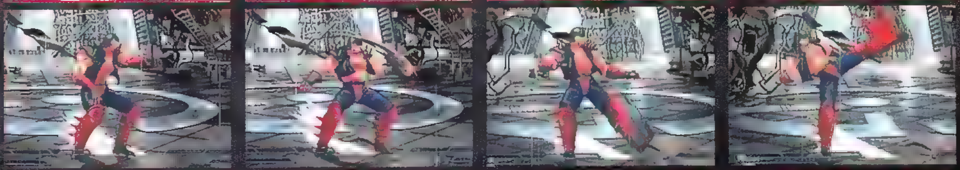


COLOR SELECT

ジャギのカラーは非常に個性的なものが揃っている。特に弱キックと特殊ボタンカラーはゾンビチック。



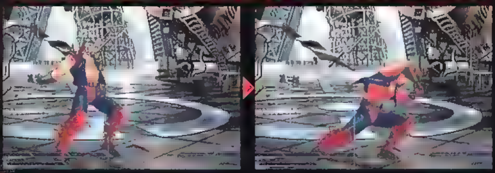
	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	9 / 立屈A	19 / 立屈A	9 / 屈A	16 / 立屈A
遠距離立ち攻撃	7 / 立屈A	17 / 立屈A	7 / 立屈A	14 / 立屈A
しゃがみ攻撃	6 / 立屈A	10 / 立屈A	6 / 屈	20 / 屈
ジャンプ攻撃	6 / 立空	14 / 立空	6 / 立空	14 / 立空





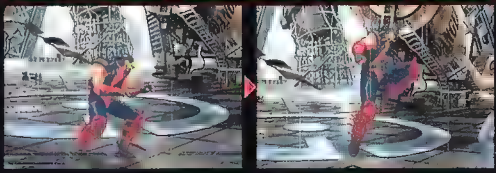

特殊技①

➡+弱P ｜ － ｜ 20 ｜ 立A



特殊技②

➡+弱K ｜ － ｜ 20 ｜ 立屈A



グレイヴシュート

弱P&強P同時押し ｜ ゲージ － ｜ 攻撃力 10 ｜ 属性 立A



バニシングストライク

P&強K同時押し(タメ可) ｜ ゲージ ★ ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立屈A



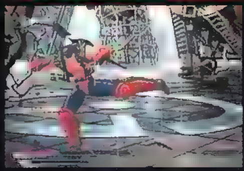
ヘヴィーバニシングストライク

P&強K同時押し(最大タメ) ｜ ゲージ ★ ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立屈A



ガードキャンセル

➡+強P&強K同時押し ｜ ゲージ － ｜ 攻撃力 10 ｜ 属性 全



ヘヴィーストライク

P&弱K同時押し ｜ ゲージ ★ ｜ 攻撃力 6 ｜ 属性 不能



通常投げ

相手に近くで⬅or➡+強P ｜ ゲージ － ｜ 攻撃力 28 ｜ 属性 －



つかみ投げ

K&弱K同時押し ｜ ★ ｜ 12×2 ｜ －



●地上通常技

しゃがみ弱Kは連打が可能で、さらにリーチが長く下段判定と性能が優れているので、連続技の始動に使っていきたい。遠距離立ち強Pは発生が遅いものの、判定が強めなので連続技に組み込んでいくのもいいだろう。ただし挑発を行ってショットガンを持っていない状態だと出すことができないので注意すること。しゃがみ強Pは判定が非常に強く、カウンターヒットすると相手をよろけ状態にさせる効果を持っているので、ヒット確認から追撃できる。近距離立ち強キックは密着状態から出すことでそのまま遠距離立ち大キックにつながる。連続技のつなぎとして使用するといいだろう。

●空中連続技

ジャンプ弱Pは判定が強く、連射が利くため空対空での闘いに威力を発揮する。ヒット確認をしたらジャンプ強Pに切り替えて空中連続技につないでいこう。ジャンプ弱キックは下方向に判定が出るのでめくりを狙うときに使うといいだろう。空中ダッシュからの連続技にも組み込んでいける。ジャンプ強Kはほぼジャンプ弱Kと同性能だが、ヒットストップの時間が長いので確認しやすいのが特徴。ただし発生はやや遅い。

●特殊技

➡+弱Pは発生が遅い中段技で、ヒットするとダウンを奪える。使いどころが難しく、あまり出さなくてもいいだろう。➡+弱Kは前方に飛び出しながらヒザを出す技で、足元に判定がないので相手の下段をつぶしていける。カウンターヒットすると相手が浮く特性があるが、追撃は期待できない。グレイヴシュートは中段判定で、発生モーション時にしゃがむので相手の上段攻撃をかわすことができる。リーチも長いので多用していきたい。バニシングストライクは連続技の要で、一瞬身を引くモーションから発動するので相手のけん制をかわしてヒットすることもある。足元にやられ判定がないのもうれしいが、通常技からはつながらないので、ブーストを組み込んでいく必要がある。つかみ投げはヒットすると空中への追撃が可能。通常投げは相手画面端なら追撃が可能になる。

必殺技 ショットガン（正面）

↓↘→+弱P	[★]	7	全



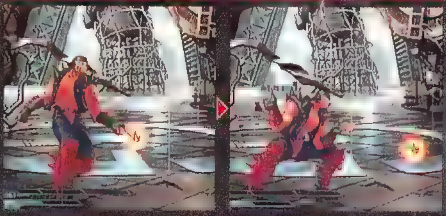
必殺技 ショットガン（斜め上）

→↓↘+弱P	[★]	24	全



必殺技 マッチ

↓↘→+弱K	[★]	7	全



必殺技 ドラム缶

↓↙←+弱K	[★]	11	全



※：データはすべて発火時のもの

必殺技 ガソリン

↓↙←+強K	[★]	11	全



※：データはすべて発火時のもの

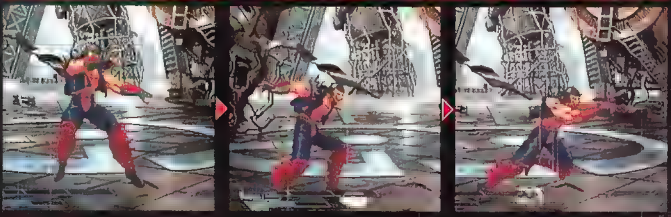
必殺技 北斗千手殺【ほくとせんじゅさつ】

空中で↓↘→+弱P	[★]	7×3	立空



必殺技 南斗邪狼撃【なんとじゃろうげき】

↓↙←+強P（タメ可）	[★]	22	立屈A



必殺技 良くできた弟〜〜〜!!

→↘↓↙←→+強K	★	20	屈



必殺技 や…やめてくれ!! た…たのむ!!

↓↙←+弱P【タメ可】	★[★★]	20	—



●ショットガン（正面）

正面に弾を飛ばす飛び道具。ドラム缶やガソリンをかぶった相手にヒットすると炎上させられる。挑発でショットガンを手放していると使用不可。

●ショットガン（斜め上）

斜め上空に弾を飛ばす飛び道具。発射軌道以外はショットガン（正面）と同じ。

●マッチ

近距離で足元に向かって投げる一種の飛び道具。床に撒いたガソリンやドラム缶、ガソリンを浴びせた相手に火をつける。マッチ単体を相手にカウンターヒットさせると星を奪うことができる。

●ドラム缶

ショットガンやマッチ、ガソリンの延焼などで爆発し、巨大な火柱を上げる設置アイテム。最大で2個置くことができ、爆発、もしくは5秒経過で消滅する。ガソリンとからめて連鎖させて使おう。

●ガソリン

地面にガソリンを撒く設置技。最大で2つまで撒くことができる。マッチが当たると発火し、巨大な火柱が上がる。また相手がガソリンの上を通ると移動速度が低下する。発火させて使うだけでなく、設置して相手の行動を制限させるのにも有効な技だ。約10秒経過すると消滅する。

●北斗千手殺

空中に停滞して手刀を3ヒットさせる。判定が強く、けん制にも効果を発揮する。昇りで出すと中段技として相手のしゃがみガードを崩すのに効果を発揮する。攻撃発生前にブーストで前進可能。

●南斗邪狼撃

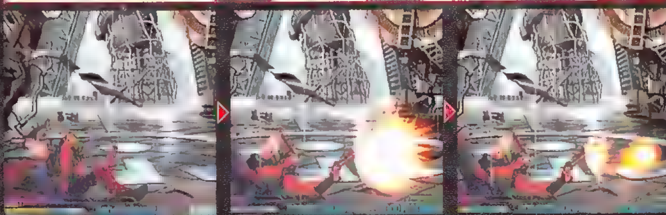
バックステップ中は打撃に対して無敵で、空中判定になる。ヒットすると相手を吹き飛ばす効果がある。最大タメで出すとガード不能になり、相手を壁まで吹き飛ばす。相手がガード時に最大タメをヒットさせ、壁まで吹き飛ばすと星を1つ奪うことができる。なお突進発動までに弱Pを押すことで突進攻撃をキャンセルできる。

●良くできた弟〜〜〜!!

相手の足に重石をつけて、一定時間ジャンプ不能+移動速度減少の効果を与える下段攻撃。ヒットすると状態にかかわらず星をひとつ奪うことができる。重石は相手がダウンすると破壊される。

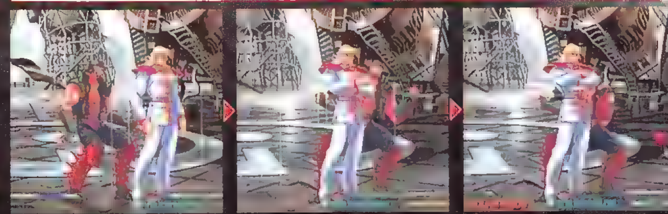
必殺技 バカめ！　勝てばいいんだ何を使おうが

タウン中、ショットガンの近くで強P		★[★★]		22		立屈



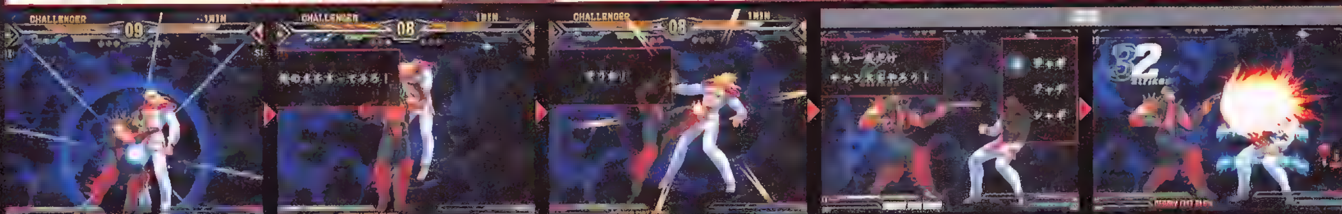
究極奥義 今は悪魔が微笑む時代なんだ

シンの近くで➡⬅↙⬇↘➡＋強P		★		ー		ー



究極奥義 俺の名前を言ってみろ

相手の近くで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋強P・⬇↘➡＋弱P		★		33×2＋22		ー



究極奥義 まだまだ読みが甘いわ

⬇↘➡⬇↘➡＋弱P		★[★★]		7×9(11)		立屈A



※：カッコ内のデータはガソリン発火時のもの

究極奥義 北斗羅漢撃［ほくとらかんげき］

⬇↘➡⬇↘➡＋強P・弱Por弱Kor強P		★[★★]		10×7(5)		立屈A 全



※：カッコ内のデータは針のもの

一撃必殺奥義 フフ…この時を待っていたのだ

⬇↘➡＋強P＆強K同時押し		ー		1×2		立屈※



※：2段目は全

●や…やめてくれ!!　た…たのむ!!

後ろに下がる回避行動。技発動から動作終了の直前まで打撃無敵になる。弱Pを押し続けていると動作終了時にガード不能の含み針を発射する。途中で弱Pを離せば回避動作のみで終了する。

●バカめ!　勝てばいいんだ何を使おうが

挑発でショットガンを落としたあと、ショットガンの真上にダウンしたときに強P入力で寝転びながら飛び道具を発射する。強Pを追加入力すると連射可能で、ガードさせた場合は強制ガード状態になる。追加入力で1発撃つごとにオーラゲージを1/2本消費。ヒットすると相手の星をひとつ奪う。

●今は悪魔が微笑む時代なんだ

対戦相手がシンの場合のみ使えるコマンド投げ。オーラゲージを1本消費する。コマンドが成立すると星をひとつ奪い、シン側のブーストゲージとオーラゲージが時間で減少する。シン側はレバガチャで抜けることでゲージの減少を軽減できる。

●俺の名前を言ってみろ

オーラゲージを2本消費するコマンド投げ。相手の近くでコマンドが成立すると3択クイズが始まり、ジャギの名前を正しく選ぶとダメージなしで終了する。名前を間違えた場合は攻撃を加え、さらに⬇↘➡＋弱Pの追加入力でもう一度クイズを出し、名前を間違えた場合のみさらに追加攻撃で相手を気絶状態にする。最後まで決まれば、追撃が確定する。

●まだまだ読みが甘いわ

画面全体にガソリンを浴びせかける技。ヒット、ガードを問わず相手にガソリンが当たるとガソリンまみれ状態になり、約8秒間の間マッチやショットガンなどを受けると炎上し、ダメージを受ける。

●北斗羅漢撃

攻撃発生後まで無敵時間が持続する突進連打攻撃。弱Por弱Kor強Pを追加入力することで含み針を発射する。ボタンによって含み針の軌道が変化。

●フフ…この時を待っていたのだ

無敵時間はないが、発生が非常に早い一撃必殺奥義。打撃→マッチ→地面炎上という3段構成になっており、地面炎上にヒットすると一撃が発動される。ヒットストップ中にキャンセルして出すことができないので連続技に組み込む場合は注意。

連続技 COMBO

連続技の始動が豊富なジャキ。基本の立ち回りが中距離〜遠距離になるので、連続技のチャンスには確実にダメージを与えていきたい。

COMBO-01 グレイヴシュート→(AC)【強P→弱P→強K】→(C)北斗千手殺→(降り)ジャンプ強K

リーチの長いグレイヴシュートを振り回し、ヒットしたところで決める基本連続技。ヒット数を上げる場合は空中連続技を【強P→弱P→強P→強K】にする。このときはエリアルジャンプの始動を遅めにして追撃するのがポイント。相手がサウザーの時は空中連続技の部分を【強P→強K】にして対応しよう。



COMBO-02 (画面端)投げ→【しゃがみ弱P→近距離立ち強P→バニシングストライク】

投げ始動で細かく星を奪っていくための簡単連続技。投げのあとにブーストを使用すれば画面中央からでも決められるが、投げ直後にブーストを使用すると技が出ないので注意すること。なおつかみ投げを使う場合はそのままバニシングストライクを直接ヒットさせれば安定して当たるうえに星が2つ奪える。



COMBO-03 【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P】→(BC)バニシングストライク→(BC)【近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(JC)空中ダッシュ強K→近距離立ち弱P→よくできた弟〜〜〜!!or北斗羅漢撃

全キャラに安定して入る下段始動の連続技。ダウン状態の相手によくできた弟〜〜〜!!をヒットさせると重石の効果はないが星を奪うことができるのでこまめに狙っていきたい。ダメージを重視するなら北斗羅漢撃を出していけばOK。相手の残り体力に応じて、連続技のシメを使い分けていくといいだろう。



COMBO-04 【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P】→(BC)バニシングストライク→(BC)【近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(JC)空中ダッシュ強K→近距離立ち弱P→{ジャンプ昇り弱K→下り弱K}×2→よくできた弟〜〜〜!!orしゃがみ強P→(C)北斗羅漢撃

より実戦性の高い連続技でケンシロウ、トキ、ジャギ、ユダ、サウザー用。シンにはジャンプ弱Kの攻撃を1セットにすると入る。ラオウ、レイ、マミヤ、ハート様には遠距離立ち強Kのあとにジャンプ昇り弱K→下り弱P→{ジャンプ昇り弱K→下り弱K}×2→よくできた弟〜〜〜!!or北斗羅漢撃とアレンジして使う。



COMBO-05 俺の名前を言ってみろ→追加入力→ヘヴィーバニシングストライク→(BC)【近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(C)よくできた弟〜〜〜!!

COMBO-06 【しゃがみ弱K×1〜3→しゃがみ強P】→(C)北斗羅漢撃

COMBO-07 (画面端)➡+弱P→(BC)【近距離立ち強P→近距離立ち強K】→フフ…この時を待っていたのだ

COMBO-05は間合いの広いコマンド投げから始動する大ダメージ連続技。追加入力まで決まれば相手が気絶しているので、余裕でヘヴィーバニシングストライクがヒットする。あとは自動ブーストで追いかけてダメージを与えていけばよい。近距離立ち強K→遠距離立ち強Kから連続技でダメージを与えてもいいが、安定して星を奪ってあとにつなぐほうが楽だ。COMBO-06は北斗羅漢撃を安定してヒットさせるための基本連続技。オーラゲージがあるときは北斗羅漢撃をどんどん狙っていきたいので、低空ダッシュ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ強P→(C)北斗羅漢撃というように率先して突っ込むのもいいだろう。

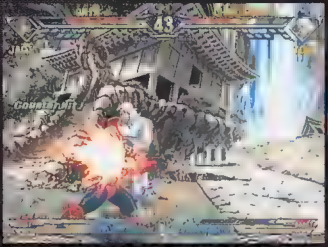
COMBO-07は一撃必殺奥義をヒットさせるための連続技。これ以外にも連続技→バニシングストライクから自動ブーストで追いかけて直接ヒットさせたり、つかみ投げ→遠距離立ち強P→ブースト→一撃必殺奥義といったバリエーションもある。

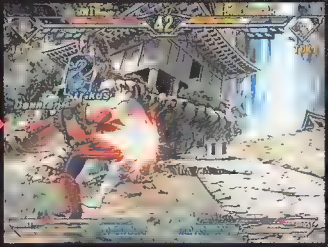
対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

ほかのキャラにはない豊富な技を活かした戦略がカギになるジャギ。防御に優れた立ち回りの行動で流れを自分に引き寄せたい。

ガソリンなくして勝利なし

ジャギの強みはガソリンの設置にある。常に自分の前にガソリンがある状態で戦えば、相手の連続技を受けてもガソリンの特性によってヒットが途切れやすいのだ。跳び込もうとする相手にはマッチを使って火柱をあげることでけん制しつつオーラゲージをためることもできる。ガソリンを盾にしつつショットガンで相手をけん制し、接近してくる相手にグレイヴシュートやしゃがみ強P、しゃがみ強Kなどをばらまいていく。ジャンプで跳び越そうとする相手にはジャンプ弱Pが有効。間に合わないときは相打ち覚悟でマッチを使い、相手の星を奪ってやろう。

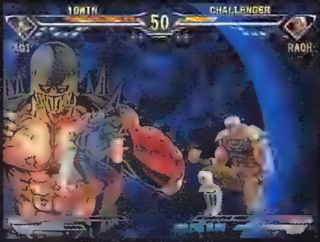




ブーストを多用して地上戦をしかけてくる相手には、置いておくようにしてしゃがみ強Pを出す。カウンターヒットで相手をよろけ状態にするので、ヒット確認からバニシングストライクで大ダメージを奪える。

星を奪うべく立ち回るべし

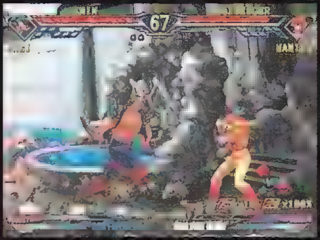
つかみ投げ→バニシングストライクやジャギの必殺技や連続技は相手の星を奪うものが多く、一撃必殺奥義もヒットさせやすいので常に星を奪う立ち回りを考えていきたい。前述したジャンプ中弱Pは空対空で出していくが、ヒット確認してからジャンプ強Pでダウンさせ、ダウン状態のところをバニシングストライクで追いうちするといい。空中ガードされたときは着地まで弱Pを出し続けて相手を固め、低空ダッシュからの攻撃やつかみ投げ、グレイヴシュートとしゃがみ弱Kの二択攻撃などをしかけてペースを離さないようにしていこう。ジャンプ弱Pの連打でブーストゲージがたまるので、ブーストを使ってさらなるプレッシャーをかけていくのも大事だ。またマッチでの火柱がカウンターヒットしても星を奪えるので、前述した待ちの状態でも精力的にマッチ～火柱を狙っていくといい。これらの攻撃を嫌がってハイジャンプから攻めてこようとする相手には、着地際を狙ってグレイヴシュートをセットしておけばよい。



星を率先して奪うことで相手にプレッシャーをかけられる。動きが止まったところでまだまだ読みが甘いわを使ってダメージ効率を高めていくのも手だ。

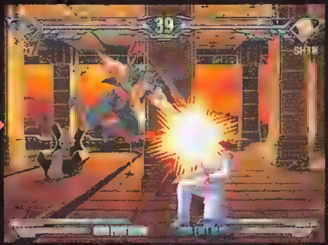
ジャギから攻めるときのポイント

相手に接近して通常技をガードさせたら、ブーストを使ったラッシュのチャンス。ブーストゲージが増加するバニシングストライクをガードさせたあとにブーストで密着まで移動し、中段の↓↘→↗+強Pコマンドで出す低空北斗千手殺と、下段のしゃがみ弱Kの二択をかけよう。中段の北斗千手殺からはさらにブーストを使ってスキを消し、しゃがみ弱K→近距離立ち強K→バニシングストライクへつないで壁やられを利用した連続技へ。しゃがみ弱Kからも近距離立ち強K→バニシングストライクへつないで連続技へ移行するといい。連係の起点となるバニシングストライクを回避しようとする相手には、ヘヴィーバニシングストライクを利用しよう。



ヘヴィーバニシングストライクをガードさせて相手を壁に吹き飛ばすと相手は強制で立ち状態になる、ブースト→しゃがみ弱Kでガードを崩せる。

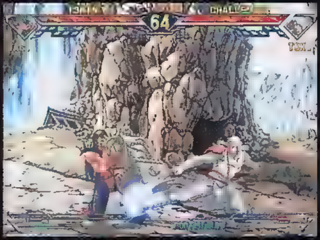




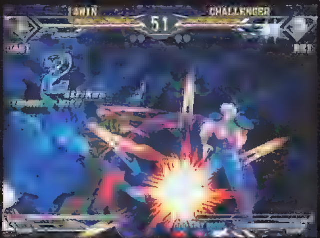
連係の軸となるバニシングストライクをガードさせたあとは、中段の低空北斗千手殺が強力。オーラガードを使ってガードを固めるような相手には、ブーストして密着したあとにそのまま通常投げを決めてもいい。

ジャギならではの防御と注意点

ジャギのしゃがみガードは石像を使って防御するが、この石像には耐久値が設定されており、一定ダメージが蓄積すると石像が破壊され、気絶状態になるので注意したい。ガードした技の攻撃力によって受けられる攻撃の回数は変化するが、耐久力が1/3を切ると石像にヒビが入るので注意してみておくといい。なおオーラガードすれば石像は割れずにすむ。また石像が割れたあと、再び石像でのガードが可能になるが、このときは耐久力がアップすることも覚えておこう。相手に攻め込まれたときは発生から無敵状態を維持する北斗羅漢撃で割り込むのがセオリー。万が一相手にガードされたとしても、技の終わり際に強Pを連打して含み針を出しておけば反撃を受けない。



石像のダメージはラウンド持越しされないので、ヒビが入ったらそのラウンドを終了させるべく動いていこう。ガソリンを多用して守りを固めるのもあり。



北斗羅漢撃はカウンターヒットで星を2つ奪えることもあり、攻守の要といえる技。ちなみに含み針はヒット時に連射してもダメージ値は変化しない。



北斗羅漢撃の割り込みを狙いやすいポイントは相手が連続技で強攻撃を出した直後。連係で必殺技をぶっ放す相手には痛い目を見てもらうとよい。



愛に殉ずる男
シン

『力こそが正義……いい時代になったものだ』



■流派：南斗孤鷲拳
■CV：古川登志夫
■南斗六聖拳、殉星を背負う男。南斗孤鷲拳の使い手。ジャギにより心を乱され、愛するユリアをケンシロウより力ずくで奪う。彼女の為に、キングと名乗りサザンクロスを建国し、愛を得ようとするが…その時に倒したはずのケンシロウが彼の前に現れる。

BASIC STYLE



COLOR SELECT

シンのスタイルはケンシロウとの決戦に挑んだときのもの。弱キックカラーはユリアを奪った頃のイメージ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 19 / 属性 立屈A	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 9×2 / 属性 立屈A
遠距離立ち攻撃	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 8×2 / 属性 立屈A	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 17 / 属性 屈A
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 16 / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 屈	攻撃力 13 / 属性 屈
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 14 / 属性 立空	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 14 / 属性 立空









技名	コマンド	星	攻撃力	属性
特殊技①	➡+弱P	ー	20	立A
特殊技②	➡+弱K	[★]	20	屈A



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
グレイヴシュート	弱P＆強P同時押し	ー	20	立屈A
バニシングストライク	弱P&強K同時押し(タメ可	★	20	立屈A
ヘヴィーバニシングストライク	弱P&強K同時押し(最大タメ	★	20	立屈A
ガードキャンセル	ガード中に➡+弱P&強K同時押し	ー	10	全



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
ヘヴィーストライク	弱P＆弱K同時押し	★	6	不能
通常投げ	相手の近くで⬅or➡+強P	ー	4×6	ー
つかみ投げ	弱K＆強K同時押し	★	4×6	ー



●地上技

けん制には、しゃがみ弱Kとしゃがみ強K。どちらも下段攻撃で、前者は動作中姿勢が低くなるのが特徴。打点の高いけん制を潜りつつ反撃可能だ。後者はリーチが長い。動作は若干大きいが、先端を当てるように使うと強力。ジャンプに対しては、しゃがみ強Pを使う。ただし、発生は遅いので早めに使うこと。また、遠距離立ち強Pがジャンプ防止になる。打点が高いため、座高が低いキャラのしゃがみには当たらないが、リーチが長いので、中距離で使うと強い。ヒット時は、ヒット確認から連続技を狙おう。

近距離戦では、発生の早いしゃがみ弱Pとしゃがみ弱Kが使いやすい。連打が効くので、数発出しヒットしてたら近距離立ち強P→バニシングストライクの連続技、ガードされたら固めやガード崩しを狙おう。

●空中技

ジャンプ弱Pは、発生が早いのでとっさの場面で攻撃するのに使おう。ジャンプ弱Kは、判定が横に強いうえめくりを狙える。空対空に使うほか、相手の起き上がりに空中ダッシュから出すだけで強力な表裏の二択を狙えるので、ガード崩しに使いやすい。ジャンプ強Kは、下方向に判定が強いので跳び込みに使える。若干高めにガードさせても、着地後しゃがみ弱Pを出せば割り込まれないので、早出しで使おう。

●特殊技

➡+弱Pは中段、➡+弱Kは下段。どちらもリーチがあり、スキが小さい。強攻撃から出せば、暴れで割り込まれなく、➡+弱Kはカウンターヒット時は星をひとつ奪える。ヘヴィーストライクは、リーチと持続が長いのが特徴。画面の8割程度の距離から届くうえ、起き上がりに重ねればバックステップで回避されにくい。バニシングストライクは、近距離立ち強Pから連続ヒットするので、ブーストゲージを消費せずに高威力の連続技を狙える。また、リーチが短いがガードされてもスキが小さく、ブースト＆オーラゲージの増加量が多いので、稀に暴れ潰しに使うのもアリ。通常投げとつかみ投げは、南斗虐指葬があるのであまり使わない。とっさの反撃に使う程度だろう。

必殺技 南斗旋脚葬【なんとせんきゃくそう】

↓↙←+弱K	[★]	20	屈



必殺技 南斗獄屠拳【なんとごくとけん】

→↓↘+K(空中可) or 強K	[★]	22(7×4)·22	全(立空)·立空



必殺技 南斗流羽矢弾【なんとりゅうはしだん】

↓↘→+弱P・弱P×n	－	0	全



必殺技 南斗迫破斬【なんとはくはざん】

↓↙←+強P	★[★★]	22	立屈A



必殺技 南斗千手斬【なんとせんしゅざん】

↓↘→+強P・↓↘→+強P	★[★★]	3×6(11)	立A(立屈A)



※：カッコ内の掲載値は追加入力時のもの

必殺技 南斗白燕転翔(前)【なんとはくえんてんしょう】

↓↘→+強K	－	－	－



必殺技 南斗白燕転翔(後)【なんとはくえんてんしょう】

↓↙←+強K	－	－	－



●南斗旋脚葬

姿勢の低いスライディング。打点の高いけん制や飛び道具を潜って反撃できるほか、ブーストを使えば遠距離から奇襲になる。先端ならガードされても反撃を受けないので気軽に使えるぞ。

●南斗獄屠拳

地上の弱版は、ヒットすると壁ダウンを誘発。下降中は行動可能で、ヒット時は連続技、ガード時はガードや空中ダッシュで反撃を凌げる。無敵はあるが、出始めからではないうえ発生前に切れるので、過信は禁物。発生が早いので奇襲や反撃に使おう。地上の強版は追撃可能な中段技。しかし、発生が遅く硬直が大きいので使いにくい。

空中の弱版は多段で発生が早く、強版は単発で発生は遅い。どちらも中段攻撃だが、硬直が長いので、崩す目的よりも連続技で使うのがメイン。

●南斗流羽矢弾

羽を飛ばす飛び道具。ダメージはないが、ガード不能で気絶値を大幅に溜められる。ヒットすると、「FAINT」のエフェクトが発生。黄→橙→赤と色が変化。最終的には点滅し、その状態の相手に攻撃をヒットさせると気絶になる。弱Pの連打で連射できるが、飛び道具と相殺せず、ノックバックがないので反撃に注意して使おう。

●南斗迫破斬

ヒットすると星をひとつ奪う技で、地上の相手にヒットすればよろけ状態になる。発生は遅いが、発生してしまえば判定が強く、飛び道具を跳ね返せるので、立ち回りで使うと相手の攻撃を潰しやすい。また、攻撃発生直後に上半身無敵があるので、早めに出せば対空としても使える。

●南斗千手斬

多段の突進技で、しゃがみ状態の相手には当たらない。追加入力があり、逆方向に突進する攻撃を出せる。追加入力がヒットすれば星をひとつ奪え、しゃがみ状態の相手にも当たるうえ、相手の裏に回ってから出せばガード方向が逆になる。なお、カウンターヒットすると壁ダウンを誘発。

●南斗白燕転翔(前)

前方にジャンプをする技。頂点付近から空中の技を出せ、壁際では三角跳びができる。主に、地上技から出し固めに使うが、跳び上がる瞬間の無

必殺技 **南斗虐指葬**【なんとぎゃくしそう】

相手の近くで➡↘⬇↙⬅+弱P		早	★		22	—

究極奥義 **お前の拳では死なん！**

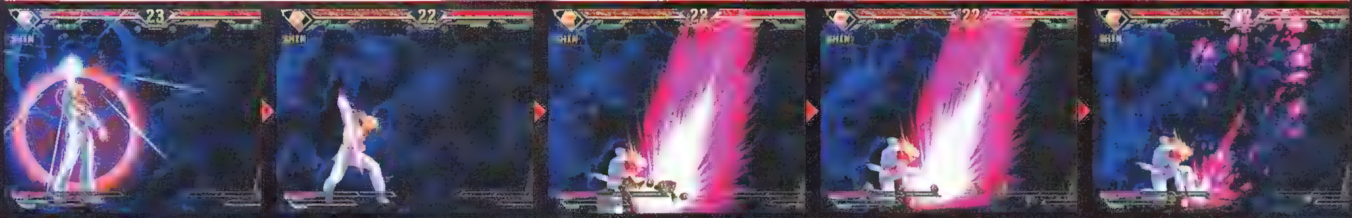
自分の死兆星点灯時に⬅↙⬇↘➡↘⬇↙⬅+弱P		—	—	—





究極奥義 **南斗雷震掌**【なんとらいしんしょう】

⬇↘➡⬇↘➡+強P		★		10×8		立屈A



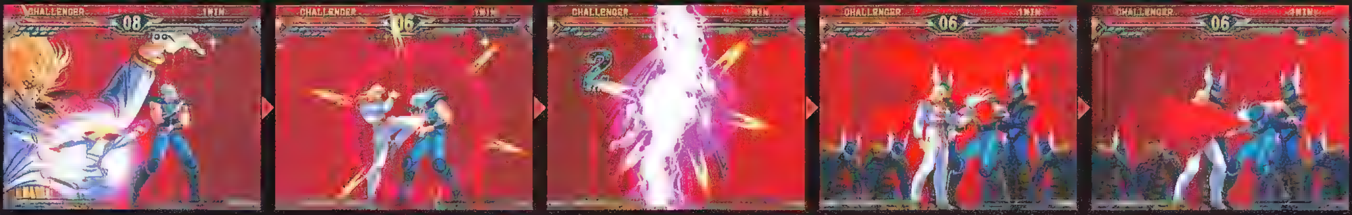
究極奥義 **南斗千首龍撃**【なんとせんしゅりゅうげき】

⬇↙⬅⬇↙⬅+強P(タメ可)		★[★★★]		10×8+32		立屈A



南斗翔鷲屠脚【なんとしょうしゅうときゃく】

⬇↘➡+強P＆強K同時押し		—		0+1		立屈



敵時間を利用すれば、連係を回避できる。ただし、動作中は被カウンターヒット判定なので注意。

●南斗白燕転翔（後）

南斗白燕転翔（前）の後方ジャンプ版で、移動方向以外はまったく同じ性能となる。こちらの技にも無敵時間は存在するので、相手の連係を抜けて一旦距離を取りたいときに使える。なお、動作中にブーストを使うと、軌道が変化するので一風変わった連係を組み立てられる。

●南斗虐指葬

密着からしゃがみ弱Pや弱Kをガードさせた間合いからも投げられる、コマンド投げ。投げ成功時は、星をひとつ奪えるうえ追撃可能。シンにとって、ガード崩しの要ともいえる技だ。

●お前の拳では死なん！

シンに死兆星が点灯しているときのみ、オーラゲージを1本消費して使える自決技。技が成立すると、そのラウンドは負けとなるが、次のラウンドは星が7個ある状態になる。1ラウンドも取られてない状況で死兆星が点灯したら狙いたいが、演出に移行するまでが非常に遅く確実に狙える場面がない。狙わない方が無難な技だろう。

●南斗雷震掌

縦に長い衝撃波を出す究極奥義。発生直後まで無敵が存在し、南斗千首龍撃より発生が早く、連続技以外にも割り込みや対空に使いやすい。ただし、距離が離れていると途中からガードできる場合があり、ガードされると距離が離れるものの大きなスキができてしまう。また、飛び道具に見えるが、飛び道具と相殺しないので注意しよう。

●南斗千首龍撃

相手の目前まで前進し、手刀を繰り出す究極奥義。タメが可能で、タメると発生が遅くなるがダメージが増加。無敵時間も短いながら存在し、近距離でタメなければ発生直後まで無敵が持続する。カウンターヒットすれば星を3つ奪えるので、割り込みに狙おう。また、ガードされるとスキが大きいが、ガードゲージを大幅に削れるぞ。

●南斗翔鷲屠脚

相手を蹴り上げて、演出に入る一撃必殺奥義。無敵はないが、発生が早いので連続技で決められる。なお、2段目がヒットしないと確定しない。

連続技 COMBO

シンは攻撃力が低いので、星を奪うことを重視した連続技を決めたい。また、連続技構成が似たものが多いため、難易度も低めだ。

COMBO-01

【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K】→（C）南斗白燕転翔（前）→ジャンプ強P→（着地）{南斗迫破斬}or{しゃがみ強P→（C）南斗雷震掌}

星をひとつ奪える基本的な連続技。南斗迫破斬はダウン追いうちで当てる。しゃがみ強Pは、画面中央のマミヤ以外入り、ジャンプ強Pを若干遅めに出すとつなぎやすい。画面端では、【しゃがみ弱P→しゃがみ強P】で拾えるので難易度が落ちるほか、南斗雷震掌を南斗翔鷲屠脚にしてもよい。



COMBO-02

{南斗旋脚葬→（BC）しゃがみ強P}or{強南斗獄屠拳→しゃがみ強P}→グレイヴシュート→（AC）【強P→強K】→（C）南斗獄屠拳（弱・空中）

南斗旋脚葬始動は、ブースト後密着してからしゃがみ強Pを出すと空振りしにくい。南斗獄屠拳（強）始動は、持続がヒットしないと追撃が難しいが、画面端ならしゃがみ強Pを【しゃがみ弱P→しゃがみ強P】にできるので簡単になる。ガード崩しや、中距離からブーストを使って奇襲で狙おう。



COMBO-03

南斗虐指葬→（BC）しゃがみ強P→（C）南斗迫破斬→（BC）グレイヴシュート→（AC）【弱P→弱K】→（C）南斗獄屠拳（弱・空中）

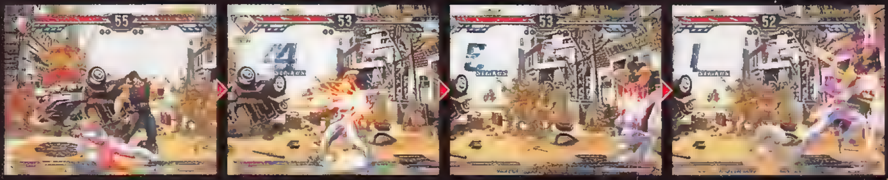
ブーストしゃがみ強Pは若干引き付けてから出し、そのあとは最速でつなぐ。ブーストしゃがみ強Pは↘＋強P＆[特]同時押し、ブーストグレイヴシュートは弱P＆強P＆[特]同時押しで入力すると簡単。なお、画面端では最初のブーストを省ける。南斗虐指葬始動で星を3個奪えるので、ドンドン狙おう。



COMBO-04

【しゃがみ弱K×1～3→（BC）バニシングストライク（→自動ブースト）】→しゃがみ強P→（C）南斗千手斬→近距離立ち弱P→（C）南斗千手斬→南斗迫破斬

バニシングストライクは強P＆強K＆[特]同時押しで入力し、しゃがみ弱Kがヒットした瞬間に入力すること。画面端までの距離が離れている場合は、しゃがみ強Pをしゃがみ弱Pにしよう。南斗迫破斬は、ダウン追い打ちで決めるのだが、シンのみ決まらないので、南斗千手斬～追加入力にするとよい。



COMBO-05

南斗獄屠拳（弱）→（降り際に）ジャンプ弱K→（着地）南斗千手斬→近距離立ち強P→（C）南斗千手斬→南斗迫破斬

COMBO-06

南斗虐指葬→グレイヴシュート→（AC）ジャンプ【強P→強K】→（C）南斗獄屠拳（弱・空中）

COMBO-07

【しゃがみ弱Por弱K→近距離立ち強P→バニシングストライク（→自動ブースト）】→ヘヴィーストライク→（BC）しゃがみ強P→（C）南斗千手斬→近距離立ち強P→（C）南斗迫破斬

COMBO-05の弱南斗獄屠拳は、完全に画面端に追い詰めた状況で地上の相手にヒットしたときは入らない。また、画面中央や自分が画面端を背にした状態では、南斗獄屠拳（弱）後にブーストしてジャンプ弱Kを省くこと。

COMBO-06は、画面中央のラオウ、ジャギ、マミヤ以外、画面端なら全キャラに狙える。画面中央ではグレイヴシュートを最速で出さないと空振りしやすいので、練習しよう。

COMBO-07は自分が画面端を背にした状態～開幕の距離で狙える。バニシングストライクは、ヒットストップが終わってから入力すると出しやすい。ヘヴィーストライクは、開幕の位置くらいで入力して、先端を当てるようにする。なお、ユダは自分が画面端を背にしている状態からは狙えない。

なお、南斗翔鷲屠脚は、壁バウンドを使った連続技中の近距離立ち弱Pや近距離立ち強P、南斗虐指葬→（ブースト）しゃがみ強Pから狙えるので、見逃さないようにしよう。

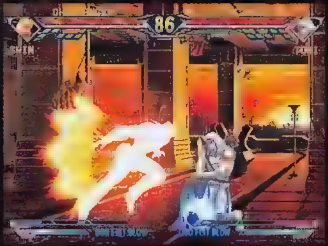
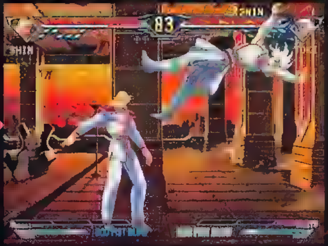
対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

連続技を狙える南斗虐指葬でのガード崩しと、ガードクラッシュを狙った固めを、バランスよく狙うのが勝利の秘訣だ。

南斗虐指葬を狙え！

近距離での最大の狙いは、南斗虐指葬。星をひとつ奪えて追撃可能なうえ、硬直が小さいので反撃を受けにくい。主な狙いどころは、しゃがみ弱Pやジャンプ攻撃を高めにガードさせたあと。また、➡↘⬇↙⬅→ニュートラル弱P&[特]同時押しと入力すると、ブーストで移動しながら出せる。中距離から奇襲や反撃に使えるほか、しゃがみ弱Kの先端をガードさせたあとに狙うのも有効だ。

なお、ガードや起き上がりは投げられない時間があるのが、相手が攻撃を出すと投げられる。暴れが多い相手には、早めに南斗虐指葬を出せば、暴れの発生前に投げられるぞ。

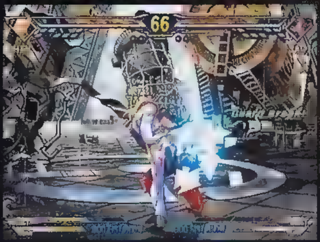
南斗虐指葬は、起き攻めや近距離での混戦時以外にも、ブーストと組み合わせれば奇襲に使える。通常技から遅めにブーストをして出せば、打撃と南斗虐指葬の二択になるぞ。投げたらCOMBO-03や04を決めよう。

ガードクラッシュを狙え！

シンは、ハート様と同様にガードレベルがほかのキャラよりも高いため、全キャラに対してガードクラッシュが可能。ガードゲージは、弱攻撃より強攻撃の方が多く減少する。基本は、コンビネーションから①南斗白燕転翔（前）→ジャンプ強Kと、②南斗旋脚葬orバニシングストライク。①は、ジャンプや対空技に弱く、②は、暴れやジャンプを潰せるが、ブーストゲージを消費しないと固められないので、状況に応じて使い分けたい。なお、ラオウ、サウザー、ハート様のしゃがみ状態ならば遠距離立ち強Pが2段とも当たるので、【しゃがみ弱K→遠距離立ち強P→しゃがみ強K】といった固めがオススメだ。

近距離では、低空ダッシュ弱Kがめくりでガード崩しを狙いつつが固められるので強力。しゃがみ弱Pや弱K、ジャンプ攻撃のあとや起き上がりに狙えば、対処されにくいだろう。

相手がオーラガードを使うと、ガードゲージが減らせず、間合いが離れるので固められない。その場合は、南斗虐指葬でガードを崩そう。



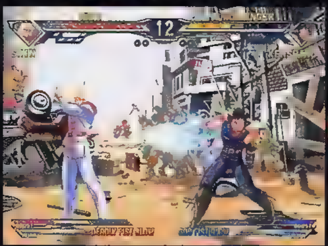
シンは全キャラにガードゲージを出現させられる。ガードクラッシュすれば大ダメージの連続技を狙えるので、攻撃力の低いシンにはありがたい存在。

南斗迫破斬で立ち回りを強化

けん制が強力な相手には南斗迫破斬が有効。発生こそ遅いが、判定が強く出てしまえば相手のけん制に負けることはない。硬直がわずかながらあるので、多用すると反撃される恐れがあるが、ブーストゲージが1本以上の場合は、南斗迫破斬空振りからブースト南斗虐指葬を狙える。すばやく南斗虐指葬で投げられるので、反応されにくい。飛び道具に対しても南斗迫破斬は有効。ブーストすれば飛び道具を跳ね返しながら近寄れ、硬直が大きい飛び道具なら、跳ね返した飛び道具がカウンターヒットする。このとき、南斗迫破斬がヒットすれば、さらにもうひとつ星を奪えるぞ。飛び道具を多用する相手には狙ってみよう。



南斗迫破斬は、相手のけん制やダッシュ、突進技を潰しやすい。硬直はあるが読まれなければ反撃されない程度。見返りが大きいので強気に使おう。

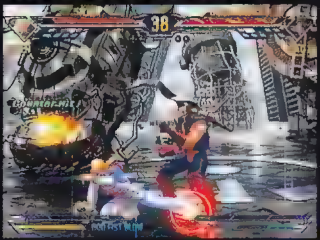



飛び道具にはブースト南斗迫破斬。硬直中の相手に、跳ね返った飛び道具がカウンターヒットするうえ、南斗迫破斬もヒットするので合計星を2つ奪える。たとえガードされても攻めが継続できるのはうれしい。

低姿勢で割り込みを狙う

動作中低姿勢になるしゃがみ弱Kは、打点が高い技に対して潜りつつ反撃可能。しゃがみ弱Kからは、COMBO-04や07を狙える。下記に割り込みを狙える代表的な連係をまとめたので、参考にして欲しい。ケンシロウとジャギは、距離が遠くなるのでブーストしゃがみ弱K（↘+弱K&[特]同時押し）を使うといい。また、遠距離での飛び道具のけん制は、ブーストしゃがみ弱Kが届かないので南斗旋脚葬を使おう。

ラオウの北斗天将雷撃（強化版）は、しゃがみ弱Kで初段を避けられる。連打すれば2段目の発生前に潰せるので、相手が起き上がりで出してくる北斗天将雷撃（強化版）に対して有効。トキは主力の固めを潰せるほか、しゃがみ弱P→（C）北斗無想流舞（弱K）を出されても硬直中にしゃがみ弱Kがヒットする。ユダの連係は、近距離時はアジリティディフェンス成功時のみしゃがみ弱Kを出せば潰せる。また、カウンターヒットを期待できるので、南斗千手龍撃で割り込みを狙ってもいい。



ブーストしゃがみ弱K→（BC）バニシングストライクの連続技は、ブーストゲージ1本でできる。中距離のけん制や飛び道具を潰したら決めよう。

■しゃがみ弱Kで割り込める有効な技と連係

キャラクター名	技および連係
[illegible]	しゃがみ強K→（C）闘気
[illegible]	【しゃがみ弱K→遠距離立ち強K】、北斗天将雷撃（強化版）
[illegible]	【しゃがみ弱P→しゃがみ強K】
[illegible]	しゃがみ強K→（C）ショットガン（正面）
[illegible]	しゃがみ強Porしゃがみ強K→バニシングストライク（距離が遠いときのみ）
[illegible]	遠距離立ち強K、ボウガン（上段）



美しき水鳥の舞い
レイ

『おれは戦うことでしか借りを返せない男だ』



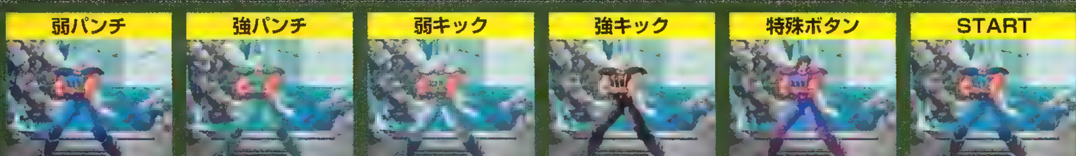
■流派：南斗水鳥拳
■CV：千葉一伸
■南斗六聖拳、義星を背負う男。南斗聖拳の中でもっとも華麗な南斗水鳥拳の伝承者。妹アイリを奪った胸に七つの傷を持つ男を捜す旅を続けていた。ケンシロウ、マミヤと出会い、妹の成長を見届けたあとに、仲間のためにその命をかけることに。

BASIC STYLE



COLOR SELECT

レイの服装は、原作ではアミバ編以降のもの。アニメ版では、ユダとの決戦でこのスタイルになった。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 19 / 属性 立屈A	攻撃力 9 / 属性 立屈A	攻撃力 19 / 属性 立屈A



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
遠距離立ち攻撃	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 17 / 属性 立屈A	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 17 / 属性 立屈A



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 16 / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 屈	攻撃力 13 / 属性 屈



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 14 / 属性 立空	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 14 / 属性 立空



技名	コマンド	属性記号	攻撃力	属性
特殊技①	➡＋弱P	－	20	上
特殊技②	ジャンプ中に⬇＋弱K	[★]	20	立空
壁張り付き	ジャンプ中に壁際で⬅⬅	－	－	－



技名	コマンド	属性記号	攻撃力	属性
グレイヴシュート	弱P＆強P同時押し	－	20	立屈
バニシングストライク	弱P＆強K同時押し、タメ可	★	20	立屈
ヘヴィーバニシングストライク	弱P＆強K同時押し、最大タメ	★	20	立屈
ガードキャンセル	ガード中に➡＋強P＆強K同時押し	－	10	全



技名	コマンド	属性記号	攻撃力	属性
ヘヴィーストライク	弱P＆弱K同時押し	★	6	－
通常投げ	相手の近くで⬅or➡＋強P	－	28	－
つかみ投げ	弱K＆強K同時押し	★	8×3	－
空中投げ	ジャンプ中、相手の近くで⬅or➡＋強P	★	20	－



●地上通常技

近距離立ち強Pは上方への攻撃判定が強い。頭上から跳び込むような相手のジャンプをつぶすのに使う。近距離立ち強Kはヒット時ののけぞりが長く、ブーストを使用しなくてもバニシングストライクへつなげられる。またジャンプキャンセルが可能だ。遠距離立ち強Kは前進しながらソバットで攻撃する。足元のやられ判定が薄いので、下段攻撃を多用する相手へのけん制に活用しよう。

しゃがみ弱Kは攻撃発生の早い下段攻撃。連打キャンセルが利くので連続技の始動に向いている。しゃがみ強Pはしゃがみ弱Kからつながるため、連続技の中継に使用する。しゃがみ強Kはダウンを奪える上うえにジャンプキャンセル可能な足払い。ヒット時はジャンプキャンセルして空中ダッシュ強Pへつなげていく。

●空中通常技

ジャンプ弱Kは攻撃判定の持続時間が長いため、空対空や跳び込みに役立つ。ジャンプ強Kは下方向へ鋭い判定を持つため、空中ダッシュからの跳び込みに使おう。

●特殊技

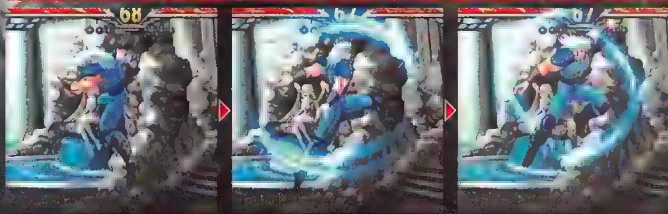
通常投げはジャンプキャンセル可能。ジャンプ弱K→ジャンプ強Pとつないで着地し、さらに空中連続技を続けよう。つかみ投げもジャンプキャンセルから追撃が可能だ。空中投げはジャンプ中の相手を投げられる特殊な技。着地後に近距離立ち強Pで追撃できるので、空中でオーラガードを固める相手に使用しよう。

➡＋弱Pは中段攻撃。攻撃発生が遅く見切られやすいが、ヒット時にブーストを使えば追撃可能。

ヘヴィーストライクは攻撃発生が遅く見切られやすい。相手の起き上がりに重ねるなど、回避されづらい状況で狙うとよい。バニシングストライクはリーチが短い。近距離立ち強Kからブーストを使わずともつなげられるので、連続技に組み込みやすい。グレイヴシュートは踏み込みながら相手を切り裂き、上空へ吹き飛ばす。リーチが長くしゃがみ強Pなどから連続ヒットするため、連続技の中継に使いやすい。なお、相手の飛び道具に攻撃判定を当てると、跳ね返すことができる。

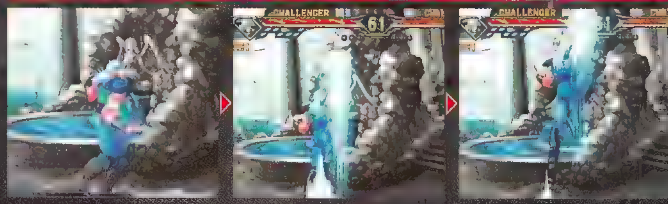
必殺技 南斗狂鶴翔舞【なんときょうかくしょうぶ】

空中て↓↙←+強P	[★]	7	全



必殺技 南斗撃星嚇舞【なんとげきせいかくぶ】

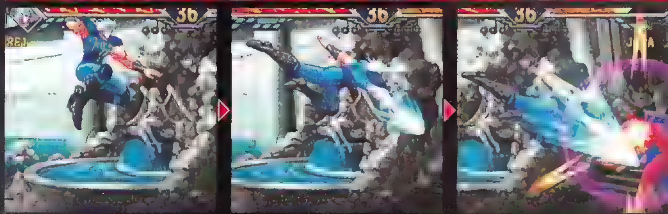
→↓↘+P(空中可)	[★]	11×2・5×6	立屈A(全)



※ カッコ内の属性は空中版のものとなる

必殺技 南斗迅襲嘴斬(斜め前下)【なんとじんしゅうすいざん】

空中で↓↘→+強K	[★]	22	立空



必殺技 南斗迅襲嘴斬(斜め後下)【なんとじんしゅうすいざん】

空中て↓↙←+強K	[★]	22	立空



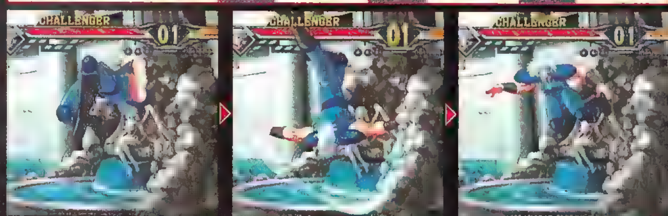
必殺技 南斗鶴翼迅斬【なんとかくよくじんざん】

空中で↓↘→+強P	[★★]	22	立空



必殺技 飛燕流舞【ひえんりゅうぶ】

空中て↓↘→+弱Por弱K	[★]	22	全



必殺技 南斗虎破龍【なんとこはりゅう】

↓↙←+強P・↓↙←+強P	[★]	7×2・7	立屈A



※：掲載値は左から南斗虎破龍・追加攻撃のものとなる

●南斗狂鶴翔舞

空中で自分の周りに真空波のバリアをまとう。真空波には攻撃判定があり、相手の飛び道具を一方的にかき消す効果がある。また、真空波は相手にヒットするか、着地するまで持続するので、空中から接近する際に使うと強力だ。

●南斗撃星嚇舞

上昇しながら上方向へパンチを繰り出す。弱は無敵時間がないため、空中連続技に組み込むのが主な使い方。ヒット時には南斗鶴翼迅斬へとつなげられるのでダメージがかなり高い。一方、強は出始めに無敵時間があるため、対空や起き上がり時の切り返しに重宝する。ヒット時にブースト→ジャンプ強Pで追撃すれば、一度着地してから近距離立ち強Pなどでさらに連続技を続けられる。

●南斗迅襲嘴斬(斜め前下)

空中から前方斜め下方向に突進攻撃を放つ。ジャンプ強Kから連続技に組み込んだり、しゃがみガード不能という特性を活かしてガード崩しに用いるのが基本的な使用方法となる。ヒットさせたあとは一瞬浮き上がるため続けてジャンプ攻撃を出すことが可能。画面端ならジャンプ弱Kで追撃したあとに着地し、さらに追撃を加えることができる。

●南斗迅襲嘴斬(斜め後下)

空中から後方斜め下方向に突進する攻撃。相手との逆方向へと突進するため、攻撃手段としてはあまり利用できない。基本的には空中から遠距離へと逃げる手段に使っていこう。

●南斗鶴翼迅斬

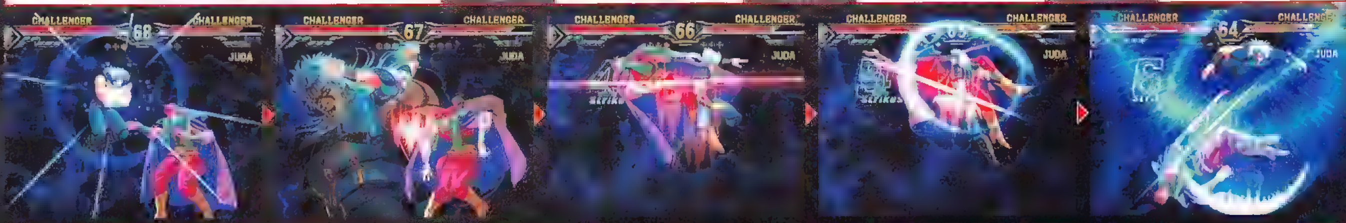
両腕を大きく広げた状態で、前方向へ突進攻撃をしかける。ある程度の高度でヒットさせた場合はジャンプキャンセル可能なため、さらに追撃を加えられる。主に連続技の中継や、遠距離からの奇襲に使っていこう。なお、通常ヒットでは星を奪えないが、カウンターヒットさせると星を2つも奪ううえ、相手を壁に吹き飛ばす。

●飛燕流舞

空中から斜め下方へ飛び道具を発射する必殺技。弱P版は飛び道具が地面に反射して上へ跳ね返り、弱K版は、接地したあとにそのまま地面を這って進む。弱K版を遠距離から盾にして接近したり、弱P版で相手の接近を防ぐのが主な利用方法。

究極奥義 空舞燕離斬【くうぶえんりざん】

空中で⬇↘➡↘⬇↙⬅+強K	[illegible]	★[★★]	[illegible]	8×6+16+32	属性	立空



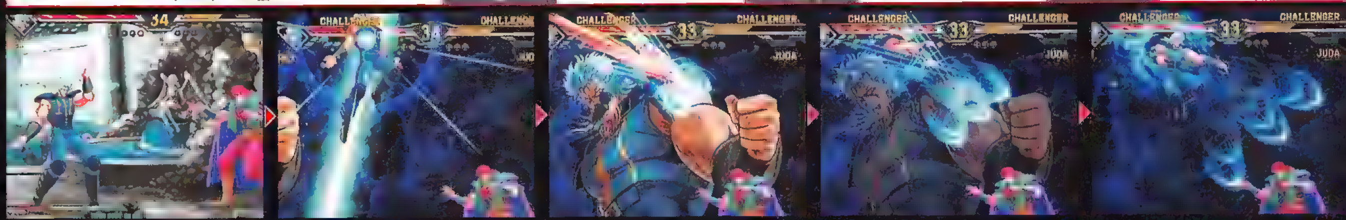
究極奥義 南斗凄気網波【なんとせいきもうは】

⬇↘➡⬇↘➡+弱P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	9×18	[illegible]	全



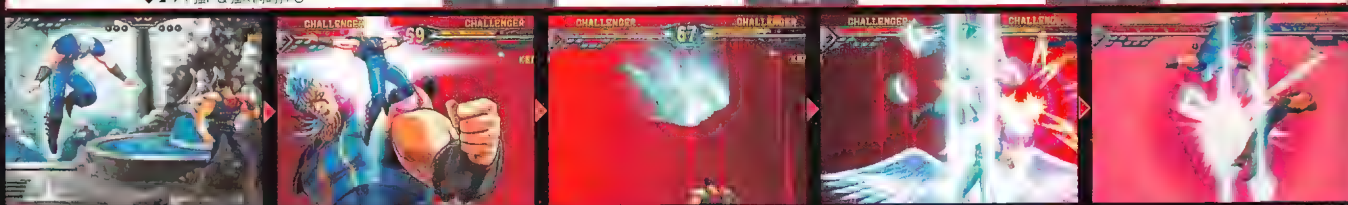
究極奥義 断己相殺拳【だんこそうさいけん】

⬇↘➡⬇↘➡+強P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	16	[illegible]	全



一撃必殺奥義 飛翔白麗【ひしょうはくれい】

⬇↘➡+強P&強K同時押し	[illegible]	−	[illegible]	1+0	[illegible]	全※



※：2段目は立屈

●南斗虎破龍

前方に突進しながら攻撃を仕掛ける技で、相手の通常技を一発まで耐える効果がある。攻撃発生は遅めなので連続技には組み込めないが、相手のガードキャンセル対策技として非常に効果的。ただし、ガードされるとスキが大きめなので、ブーストでフォローできるときに使うといいだろう。なお、追加コマンドの打撃がヒットすると相手を打ち上げられ、ジャンプキャンセルから追撃可能。

●空舞燕離斬

空中で真横に突進し、ヒットすると相手をロックしてから連続攻撃を繰り出す。ほかの究極奥義と比べてダメージは低めだが、グレイヴシュートからつなげれば星を2つ奪える。

●南斗凄気網波

無数の真空波で敵を攻撃する。攻撃発生が早いうえに非常にダメージが高く、連続技の締めに最適の究極奥義。ダウン追いうちで使っても全段ヒットするため、決める機会は非常に多い。また、攻撃発生後まで無敵時間が存在するうえに相手の飛び道具をかき消せるので、リバーサルや割り込みにも利用できる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、乱発は控えたいところ。

●断己相殺拳

暗転演出後その場から真上にジャンプし、無数の真空波を発射する究極奥義。飛び上がるまでに相手の通常技を1発まで耐える効果があり、さらに跳び上がったあとは一定時間無敵状態。そのため、起き上がりに出すと安全に相手の起き攻めを回避できるので非常に便利といえる。

跳び上がる前に強Pを押し続けることで、飛び道具のダメージ、画面内に停滞する時間が延びる。遠距離からこの技を最大タメで繰り出し、相手に接近するきっかけにするといい。

●飛翔白麗

ジャンプしながら攻撃を加えたあとに両腕で手刀を振り下ろす。手刀部分がヒットしないと相手をK.O.できないため、ジャンプ攻撃部分がダウン追いうちになると空振りしてしまうので注意。攻撃発生が早いので空中連続技に組み込むのが一般的な使い方だ。ちなみに、マミヤとユダ相手にヒットさせたときは、固有の特別な演出が見られる。

連続技 COMBO

連続技中に空中ダッシュを何度も行うため、操作が若干難しいレイの連続技。ダメージが高いので練習して使いこなそう。

COMBO-01

（相手画面端立ち食らい）【しゃがみ弱K→近距離立ち強K】→（JC）空中ダッシュ【弱K→強K】→近距離立ち強K→（JC）空中ダッシュ【弱K→強K】→しゃがみ強K→（JC）空中ダッシュ強P→近距離立ち強P→（C）｛南斗撃星嚇舞（弱）→（JC）南斗鶴翼迅斬→（JC）ジャンプ強P｝×2→近距離立ち強P→南斗凄気網波

ジャギ以外の立ち状態にヒットする威力の高い連続技。近距離立ち強Kからはレバーを↗ニュートラル➡と入力したあとすぐに弱Kボタンを押すと成功させやすい。南斗撃星嚇舞（弱）をヒットさせたあとは⬇↘➡↗＋強Pで南斗鶴翼迅斬へつなぐ。さらに南斗鶴翼迅斬がヒットした瞬間に↗＋強Pでジャンプ強Pを出そう。



COMBO-02

（画面端）南斗迅襲嘴斬（斜め前下）→ジャンプ弱K→【しゃがみ弱P→遠距離立ち強P】→（JC）空中ダッシュ【弱P→強P】→南斗撃星嚇舞（弱）→（JC）南斗鶴翼迅斬→（JC）ジャンプ強P→近距離立ち強P→南斗凄気網波

中段の南斗迅襲嘴斬（斜め前下）が画面端でヒットしたときの連続技。南斗迅襲嘴斬（斜め前下）のあとは着地する前にジャンプ弱Kをヒットさせ、着地と同時にしゃがみ弱Pへつなげる。南斗撃星嚇舞（弱）→（JC）南斗鶴翼迅斬→（JC）ジャンプ強P部分はCOMBO-01とまったく同じ入力方法でかまわない。



COMBO-03

通常投げ→（JC）【弱K→強P→グレイヴシュート】→（AC）【弱P→弱K→強K】→（C）空舞燕離斬

通常投げから決める基本的な連続技。画面端ではジャンプ強P後に南斗撃星嚇舞（弱）→（JC）南斗鶴翼迅斬→（JC）ジャンプ強Pを決めた方がダメージが高い。



COMBO-04

【しゃがみ弱K→近距離立ち強K→バニシングストライク（→自動ブースト）】→【近距離立ち強P→遠距離立ち強P】→（JC）空中ダッシュ弱K→｛近距離立ち強P→空中ダッシュ弱K｝×3→グレイヴシュート→（AC）空舞燕離斬

星を一気に3つも奪える連続技。近距離立ち強Kからバニシングストライクへつなぐには、近距離立ち強Kのヒットストップが切れた瞬間に強P＋強Kを押す必要がある。早いと遠距離立ち強Kが出るので注意。最後のグレイヴシュートからは⬇↘➡↗➡↘⬇↙⬅＋強Kで空舞燕離斬へつなごう。



COMBO-05

【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K】→（JC）空中ダッシュ強P→グレイヴシュート→（AC）【弱P→弱K→強K】→（C）空舞燕離斬or飛燕流舞

COMBO-06

（相手画面端付近）つかみ投げ→空中ダッシュ強P→【近距離立ち強P→バニシングストライク】→（BC）→グレイヴシュート→【弱K→強K】→空舞燕離斬

COMBO-07

【しゃがみ弱K→近距離立ち強K→バニシングストライク（→自動ブースト）】→グレイヴシュート→南斗迅襲嘴斬（斜め前下）→ジャンプ弱K→飛翔白麗

COMBO-05はしゃがみ弱K始動の基本的な連続技。オーラゲージがあるときには空舞燕離斬へつなぎ、相手の星を一気に2つ減らそう。なお、一撃必殺奥義が使用可能な状況では、空中ダッシュ強Pから直接飛翔白麗へつなげられる。

COMBO-06は画面端付近でつかみ投げを決めたときの連続技。バニシングストライクをヒットさせたら、弱P＋強P＋[特]を同時押ししてブースト→グレイヴシュートを出すと簡単だ。なお、この連続技は星を一気に4つも減らせる優れもの。相手の攻撃のスキなど、チャンスがあったら狙ってみよう。

COMBO-07は相手の星が残り2つの状況から、一気に飛翔白麗まで決めてしまうという連続技。グレイヴシュート後の南斗迅襲嘴斬（斜め前下）は⬇↘➡↗＋強Kコマンドで出し、ジャンプK着地後にすぐに飛翔白麗を出す。距離が若干遠い場合はブーストから飛翔白麗を出すこと。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

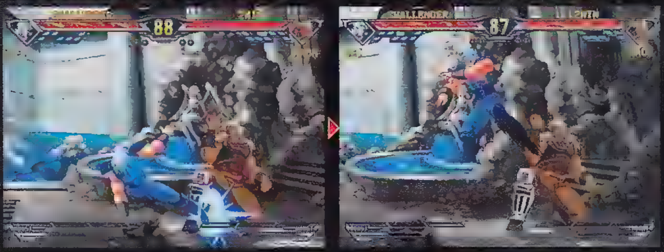
豊富なジャンプキャンセル可能技を利用したラッシュと多彩な空中必殺技を活かし、中下段攻撃で相手のガードを揺さぶっていこう。

空中ダッシュを利用した連係でラッシュをしかけよう

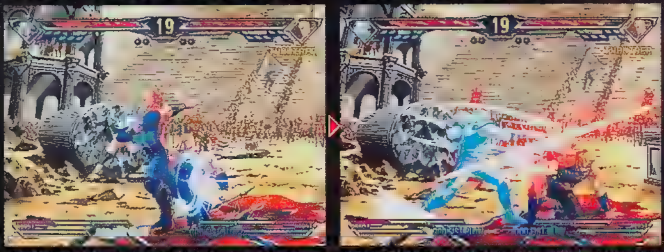
レイは近距離立ち強K、しゃがみ強Kなどジャンプキャンセルがかかる通常技が多く、さらに空中ダッシュ強Kが使いやすいためラッシュを組み立てるのが簡単。しゃがみ弱K→しゃがみ強Kからジャンプキャンセル空中ダッシュ強Kや、近距離立ち強K→空中ダッシュ強Kなどラッシュのバリエーションは多い。また、低空からの空中ダッシュ強Kは見切られづらいので、下段のしゃがみ弱K、しゃがみ強Kと使い分けることにより、ガードを揺さぶる効果も高い。

相手に接近する手段としては、南斗狂鶴翔舞でバリアをはったあと、突進技の南斗鶴翼迅斬や空中ダッシュを利用するのが基本。それに加え、地面を這う飛び道具の弱P版飛燕流舞を使い、相手に対処されないように接近手段を数多く用意しておこう。

相手にオーラゲージがある状況で接近に成功したときは、ガードキャンセルで距離を離されるのが厄介。そのため、ブーストがある状況では通常技からキャンセルして通常技を1発まで耐えられる南斗虎破龍へ連係し、相手のガードキャンセルをつぶそう。南斗虎破龍で相手のガードキャンセルを受け止めることに成功したらカウンターヒットを奪えるので、すかさずブーストを使って壁やられを利用した連続技へ移行したい。



ジャンプキャンセル可能な技から空中ダッシュ強Kへ連係し、ラッシュを続けるのがレイの基本戦法。ジャンプ強Kを意識して立ちガードが多めになるならば、しゃがみ弱K→ダッシュしゃがみ弱Kも混ぜるといい。

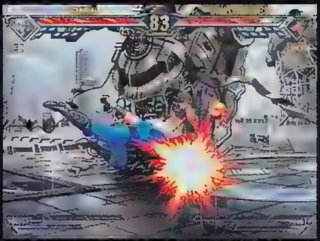


安易な相手のガードキャンセルには、スーパーアーマーがある南斗虎破龍で対処していく。もし、南斗虎破龍をガードされた場合は、ブーストしゃがみ弱Kで再度密着して相手のガードを揺さぶりにかかろう。

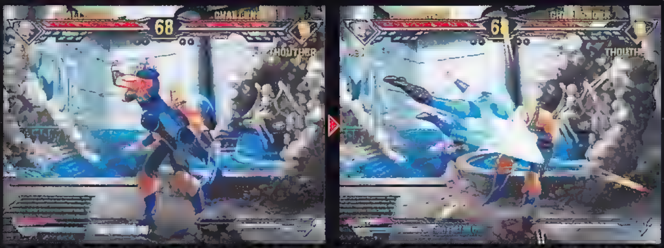
画面端での起き攻め

画面端でダウンを奪ったあとはジャンプ強Kを相手の起き上がりに重ねてから、中段のキャンセル南斗迅襲嘴斬（斜め前下）と下段のしゃがみ弱K→近距離立ちDで二択をしかけよう。中段がヒットしたあとはCOMBO-02、下段がヒットした場合はCOMBO-01へ移行できるので、どちらがヒットしても大ダメージを与えられる。下段の選択肢をガードされた場合は近距離立ち強Kから空中ダッシュ強Kや、⬇⬊➡⬈+強Kコマンドでジャンプの昇り中に南斗迅襲嘴斬（斜め前下へ連係し、再度中段と下段の二択をしかけたい。

相手が中下段を意識してガードを固めるようならば、通常投げや、ガード不能のヘヴィーストライクなども選択肢のひとつに混ぜよう。



ジャンプ強Kをガードさせてから二択を仕掛けるのがレイの基本戦法。南斗狂鶴翔舞や飛燕流舞を盾にして、とにかく相手に近づくことを考えよう。

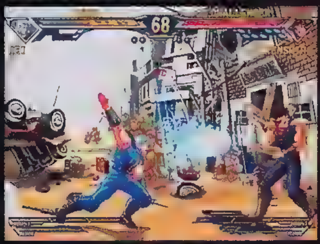


ジャンプ攻撃をガードさせたあとは、常にこの中下段の二択がせまれる。画面中央で南斗迅襲嘴斬（斜め前下）をヒットさせた場合は、ブーストキャンセルジャンプ弱Kで追撃。すると着地後近距離立ち強Pで拾えるようになる。

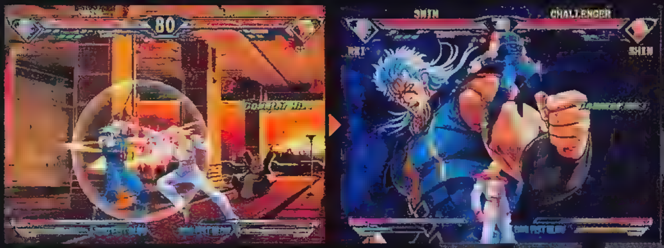
相手の攻めを切り返す

レイには無敵時間のある必殺技が数多く用意されているので、ダウンを奪われても反撃のチャンスをうかがおう。オーラゲージがない状況では、強南斗撃星驪舞を使う。ヒット後にブーストジャンプ弱K→ジャンプ強P→南斗凄気網波で追撃できるので見返りは大きい。

オーラゲージがある状況では南斗凄気網波か断己相殺拳を活用する。前者はガードされると危険だがダメージが大きく、後者はダメージは与えられないがほぼ確実に逃げられる。自分の残り体力、相手の残り体力などさまざまな状況に応じて、割り込みに使う必殺技を選択しよう。これらの無敵時間のある必殺技に加え、ガードキャンセルやオーラガードを使いこなし、相手のラッシュを巧みに回避していこう。



飛び道具でのけん制を多用する相手キャラには、飛び道具をはじき返せる効果を持つグレイヴシュートを使おう。攻撃発生が遅いので、早めに出すこと。



断己相殺拳を溜めずに使用すると、相手の攻撃を耐えつつ上昇して飛び道具を放てる。相手がガードを固めるようなら降り際にジャンプ攻撃を出して、逆に攻め込むチャンスにもなるのだ。



天空に知略の星あり
ユダ

『おれはこの世でだれよりも強く……そして美しい!!』



■流派：南斗紅鶴拳
■CV：島田敏
■南斗六聖拳、妖星を背負う男。あまりの拳のすさまじさに、衝撃波が後ろに突き抜ける南斗紅鶴拳の伝承者。自分がこの世で最も美しいと思っており、自分より美しいものの存在を許さない男。彼の行動が、南斗聖拳を崩壊へと導くことになる。

BASIC STYLE



COLOR SELECT

毒々しい色使いが特徴のユダ。標準カラーはアニメ版を元にしているが、強パンチカラーは原作に近い。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 14 / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 屈A	攻撃力 14 / 属性 立屈A
遠距離立ち攻撃	攻撃力 5 / 属性 立屈A	攻撃力 12 / 属性 立屈A	攻撃力 5 / 属性 立屈A	攻撃力 12 / 属性 立屈A
しゃがみ攻撃	攻撃力 4 / 属性 立屈A	攻撃力 12 / 属性 立屈A	攻撃力 4 / 属性 屈	攻撃力 9 / 属性 屈
ジャンプ攻撃	攻撃力 4 / 属性 立空	攻撃力 11 / 属性 立空	攻撃力 4 / 属性 立空	攻撃力 11 / 属性 立空



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
特殊技①	➡+弱P	[★]	15	立A
特殊技②	空中で⬇+弱P	[★]	16	立空
特殊技③	空中で⬇+強P	[★]	16	立空



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	−	15	立屈A
バニシングストライク	弱P&強K同時押し(タメ可	★	15	立屈A
ヘヴィーバニシングストライク	弱P&強K同時押し(最大タメ)	★	15	立屈A
ガードキャンセル	ガード中に➡+強P&強K同時押し	−	8	全



技名	コマンド	星	攻撃力	属性
ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	★	6	−
通常投げ	相手の近くで⬅or➡+強P	−	4×15	−
つかみ投げ	弱K&強K同時押し	★	9×2	−



●地上技

けん制に使うのは、遠距離立ち弱K、しゃがみ弱K、しゃがみ強K。どれもリーチが長く、相手のけん制の外側から攻撃できる。また、まれに遠距離立ち強Kも混ぜたい。発生は遅いが足元が無敵になり、カウンターヒットすれば星をひとつ奪える。対空には、遠(近)距離立ち弱P、遠(近)距離立ち強Pがいい。前者は発生が早くとっさの対空に使え、後者はダウン復帰不能時間が長いので連続技を狙いやすいだろう。

●空中技

ジャンプ弱Pは横方向、ジャンプ強Pは上方向に強いので、どちらも対空向けの技。それに加え、前者は発生の早さを活かし空中の混戦時に、後者は高い位置に居る相手を落とすのに使える。跳び込みには、下方向に強いジャンプ弱Kとジャンプ強Kがいい。前者は若干高めにガードさせたら、ジャンプ弱Pとしゃがみ弱Kでガード崩しを狙おう。

●特殊技

➡+弱Pは中段技。発生は遅いが、出始めに身を引くので相手の技の空振りを誘いやすい。カウンターヒットすれば星をひとつ奪えるので、相手のけん制技に合わせて使いカウンターヒットを狙おう。空中で⬇+弱P(強P)は、上空から急降下する技。弱P版は角度が広く、強P版は狭い。削りダメージがあるほか、カウンターヒットやエリアルジャンプ中に出すと、星をひとつ奪える。ヒットしても有利になりにくいのでブーストとセットで使いたい。バニシングストライクは判定が非常に強く、置くように使うと強い。ガードされても硬直が小さく、持続をガードさせればまず反撃を受けない。

通常投げとつかみ投げは、前者がコマク、後者がダガールが使える状況でのみ使える。使用時はコマク(ダガール)ゲージを約20%消費。どちらも追撃可能だが、つかみ投げはほかのキャラより発生が遅いので注意。

なお、コマクとダガールを使用する技は、1度使用するとそれぞれのゲージを消費する。時間が経てば回復するが、相手の攻撃を受けるとゲージが0になるので、長い時間使用できないので気を付けよう。

必殺技 伝衝裂波【でんしょうれっぱ】

⬇↘➡＋強P		[★]		5		全



必殺技 スタンプ・ザ・UD

➡⬇↘＋弱P		[★]		17		立屈A



必殺技 コマクの知略

⬅⬇↙＋弱P		[★]		17		立屈A



必殺技 イチコロ

⬇↘➡＋弱P		[★]		−		−



必殺技 ダガールの知略

⬅⬇↙＋弱K		[★]		17		全



必殺技 俺を利用したのか〜!!

⬇↙⬅＋弱K		−		−		全



必殺技 一度思い知らせてあげよう

⬇↘➡＋弱K		[★]		17		立屈A



●伝衝裂波

地面を這う飛び道具を出す技。発生は早いが硬直が大きく、近距離で出すとヒットしても反撃を受けてしまう。ブーストとセットで使うか、遠距離で安全な状況で使うのが無難。

●スタンプ・ザ・UD

コマクが上昇して攻撃する技で、コマクのゲージを約20％消費する。呼び出し成立まで上半身無敵で発生が早いので、対空や割り込みに使いやすい。ただし、コマク事態に無敵がなく、打点の低い技に負けやすいので注意。

●コマクの知略

コマクゲージを約40％消費し、地雷をしかける技。地雷は相手が接触すると爆発し上空に打ち上げる。ヒットしても受身可能なので追撃は難しいが、対空技として使えばカウンターヒットを期待でき、星をひとつ奪える。なお、地雷は相手の飛び道具や攻撃で破壊されてしまう。

●イチコロ

コマクが相手に跳び付き、捕縛して毒を飲ませる技。捕縛中は追撃可能で、捕縛が解けると徐々に体力が減る「毒」ダメージ状態となる。コマクゲージを約40％消費するうえ、発生が非常に遅いが見返りが大きいので、ユダやダガールとの連係でガードを崩しつつ連続ヒットを狙おう。なお、毒ダメージで相手が死ぬことはない。

●ダガールの知略

ダガールが地面に潜り、一定時間経つか、相手が近付くと垂直に飛び上がって攻撃する。空中から接近されても攻撃するので、上空からの攻めを抑制できるが、出てくる瞬間に打点の低い攻撃を出されると潰されてしまう。地面に潜っている間にダガールゲージが回復し、ゲージがMAXになればダガールを使用可能。なお、ダガールゲージを呼び出しと攻撃時にそれぞれ約40％消費する。

●俺を利用したのか〜!!

ダガールを身代わりにする当て身技で、当て身不能技以外当て身可能。ガード中にも出せ、当て身成功時はユダ自身の硬直がなくなるので、発生の早い技で反撃を狙える。ダガールは相手の攻撃を2発（ダウンする技は1発）耐えるが、ダガールが攻撃を受けると「REVENGE!」状態となり、ダガールを使った

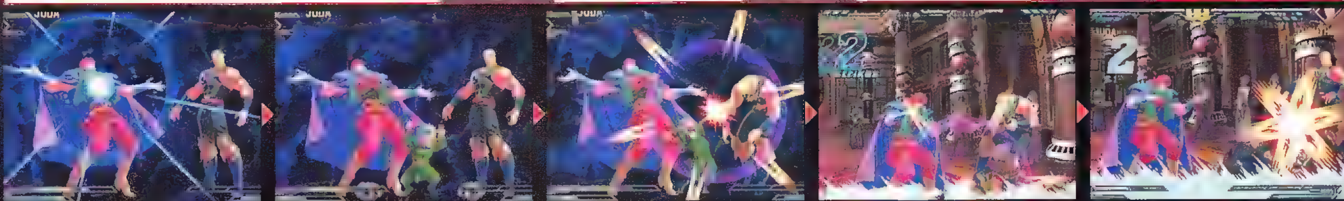
必殺技 知略の時代

起き上がり中に←↙↓↘→+[特]	[illegible]	★	[illegible]	−	[illegible]	−



究極奥義 ダム決壊

↓↘→↓↘→+強P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	※	[illegible]	立屈A



※：コマクのダイナマイトが16、水流が16、ダム本体の水は攻撃力が16で20フレームごとに攻撃判定が発生。流れてくる部下の攻撃力は8で8フレームごとに攻撃判定が発生

究極奥義 南斗鷹爪破斬【なんとようそうはざん】

↓↙←↓↙←+強P	[illegible]	★[★★]	[illegible]	44	[illegible]	立屈A



一撃必殺奥義 血粧嘴【けっしょうし】

↓↘→+強P&強K同時押し	[illegible]	−	[illegible]	8+20	[illegible]	全



技を使うとユダに一度思い知らせてあげようで反撃してくる。なお、この反撃はユダの攻撃で潰せ、南斗鷹爪破斬を決めればダガールがそのラウンドで使えなくなる代わりに、ブースト&オーラゲージがMAX状態になる。

●一度思い知らせてあげよう

ダガールが突進技を出す。ダガールゲージの消費が約20%と少なく、発生が若干遅いものの硬直が少なく使いやすい。キャンセルから出し固めを狙うのが主な使い方だが、潰されやすいのでほかの技を混ぜ、的を絞らせないようにしたい。なお、カウンターヒットすれば壁ダウンを誘発する。

●知略の時代

気絶モーションで起き上がる技。気絶モーションは、前進、後退、しゃがみ以外の行動でキャンセル可能。動作終了時にオーラゲージを0.5本消費し、わずかだが無敵時間が付く。攻撃でキャンセルした場合は、星をひとつ多く奪えるようになるので発生の早い技なら割り込みを狙える。

●ダム決壊

オーラゲージ1本と、コマクゲージ約20%消費して出せる究極奥義。コマクがダイナマイトを投げたあと、ダムが破壊されユダの後ろ側から水流→岩の順で攻撃する。初段部分はガードされても有利で、ヒットすれば星をひとつ奪えるうえ、高く相手を浮かせられるので追撃可能。また、暗転まで無敵で、技途中に攻撃を受けても最後まで発動する。ユダの後ろ側の画面端にあるダムにも攻撃判定があり、ユダが壁を背にして出せば、ダムに守られる形で出るので攻め込まれず強力だ。

●南斗鷹爪破斬

長い無敵時間があり、高いところまで攻撃判定の出る究極奥義。威力はダム決壊よりも上だが、スキが大きいので、割り込みに使うのは危険。確実に決まる連続技やダウン追いうちに使おう。

●血粧嘴

飛び道具がヒットするとガード不能状態になり、そのあとの突進技が決まればラウンドを奪える。なお、突進部分はレバー上下で操作可能。発生が非常に早く、開幕の間合いなら暗転後ガードが間に合わない。連続技や反撃以外にも、出始めから長い無敵を利用して割り込みを狙える。

連続技 COMBO

ユダの連続技は、バニシングストライクを使ったもの以外狙いにくい。起き攻めを重視するためにも、ダウンを奪える連続技を使おう。

COMBO-01

【近距離立ち弱K→しゃがみ強P】→(C)伝衝裂波→(BC)【近距離立ち弱K×2→しゃがみ強P】→グレイヴシュート→(AC)【強P→強P→強K】→特殊技②

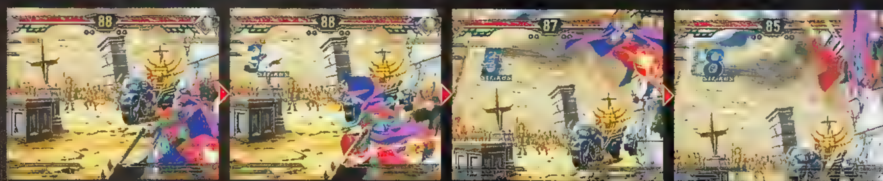
伝承烈波につないだときに主に狙う連続技。グレイヴシュートがヒットしたら、相手が頂点付近になるまで待つ。その後昇りでジャンプ強Pを決めれば、相手が自分より高い位置となり追撃が決まる。なお、特殊技②はダウン中の相手にヒットしやすいが、ダウン追い打ちでも星を奪えるので問題ない。



COMBO-02

(画面端限定)【しゃがみ弱K→しゃがみ強P→しゃがみ強K】→(C)スタンプ・ザ・UD→ハイジャンプ【弱K→弱K→強P】→特殊技②

画面端で狙う基本的な連続技。マミヤは距離が離れているとスタンプ・ザ・UDが入りにくいので、密着で出すかしゃがみ強Pを省こう。この連続技を決めたあとは起き攻めを狙いやすい。しゃがみ強Kでダウン追い打ちをして出すと、一度思い知らせてあげようが重なるので、安全な起き攻めが可能だ。



COMBO-03

イチコロ→(捕縛中に)バニシングストライク→遠距離立ち弱P→(昇りジャンプ弱K→降りジャンプ弱Por強K)×2→(ダッシュ昇りジャンプ弱K→降りジャンプ弱P)×2

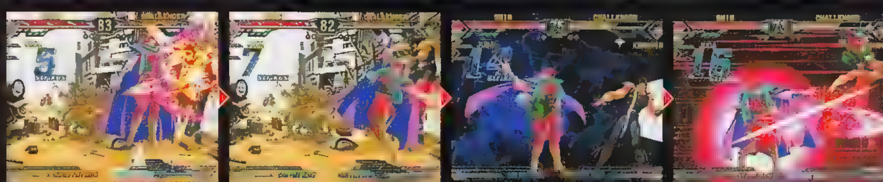
イチコロの捕縛中にバニシングストライクを決めて、捕縛後の吹っ飛びに遠距離立ち弱Pを決めると、壁バウンドを誘発。シンとサウザーは降りジャンプ弱Pが当たりにくいので、降りジャンプ弱Kにしよう。なお、ヘヴィーストライクのよろけ中にイチコロがヒットしても狙えるので、起き攻めから狙うといい。



COMBO-04

ヘヴィーストライク→(BC)バニシングストライク(→自動ブースト)→【しゃがみ強P→近距離立ち強K】→(C)スタンプ・ザ・UD→ジャンプ【弱K→弱P】→昇りジャンプ弱K→降りジャンプ弱P→(ダッシュ)昇りジャンプ弱K→降りジャンプ弱P→イチコロ→南斗鷹爪破斬→(イチコロヒット)→血粧嘴

星を3個奪い、一撃必殺奥義を決める連続技。スタンプ・ザ・UD中にレバーを⬈に入れておき、降り際にジャンプ【弱K→弱P】を決めるのがポイント。南斗鷹爪破斬はダウン追い打ちでも問題なく、ヒットすればイチコロがつながる。なお、血粧嘴はイチコロの捕縛が終わってから出すと決めやすい。



COMBO-05

(画面端限定)通常投げ→バニシングストライク→遠距離立ち弱P→ヘヴィーストライク

COMBO-06

(画面端限定)【近距離立ち弱K×2→しゃがみ強K】→バニシングストライク→(BC)グレイヴシュート→ダム決壊→ヘヴィーストライク→血粧嘴

COMBO-07

バニシングストライク→(BC)しゃがみ強P→(C)ダガールの知略→【しゃがみ弱P→しゃがみ強P】→(C)コマクの知略→(ダガールヒット)→ヘヴィーストライク→(コマクヒット)→遠距離立ち弱P→(昇りジャンプ弱K→降りジャンプ弱K)×2→イチコロ→南斗鷹爪破斬→(イチコロヒット)→血粧嘴

COMBO-05は、画面端限定の星を2個奪う連続技。バニシングストライクと遠距離立ち弱Pは、最速で出すこと。画面中央では決まらないので、バニシングストライクを遅めに当ててダウンを奪い、起き攻めを仕掛けよう。

COMBO-06と07は、星が3個以下ならK.O.を狙える連続技。06は、バニシングストライクを若干遅めに出し、ヒットしたらすぐに弱P&強P&[特]同時押しでグレイヴシュートを出す。その後ダム決壊を高めに当てて、一瞬待ってからヘヴィーストライクを出すと、ダム決壊の水流がダウン追い打ちにならない。タイミングが難しいので要練習。07は、しゃがみ弱Pは早めを、ヘヴィーストライクは遅めを意識すること。ハート様は、降りジャンプ弱Kを弱Pにし、ラオウは右側では決まらないので気を付けよう。

なお、06と07の連続技は、星4個以上の場合は、南斗鷹爪破斬を決めずに一度思い知らせてあげようを使った起き攻めを狙うのがオススメだ。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

配下を使ったセットプレイが強力で、対応できない相手は一気に倒せるユダ。セットプレイの種類が増えれば増えるほど、強くなるぞ。

遠距離で封殺！

遠距離では、コマクの知略とダガールの知略で、安全を保ちつつ伝衝烈波を撃つのが基本。空中から接近されても、コマク（ダガール）の知略がヒットしやすいので強力だ。空中ガードで凌ぐ相手には、着地に低空ダッシュ弱Kやヘヴィストライクを重ねて、ガードを崩そう。

近寄らない相手には、一度思い知らせてあげよう→ヘヴィーバニシングストライクを狙いたい。このとき、ヘヴィーバニシングストライク入力後にブーストをすると、ブーストゲージの消費が少なくなる。お互い端同士では届きにくいので、画面の8割程度の間合いで狙おう。



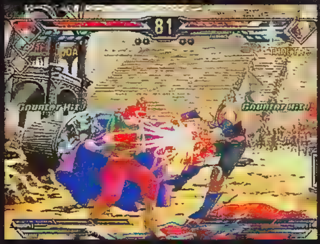
体力が勝ってる状況や攻め込むのが難しい相手には、遠距離でコマクの知略とダガールの知略を繰り返そう。どちらも設置できたら、かなり安全になるので、伝衝裂波のけん制が安全に行なえる。

配下と連係しガードを崩す

中〜近距離では、一度思い知らせてあげようを使って固めたい。この技を相手にガードさせれば、低空ダッシュやヘヴィーストライクで攻められるが、暴れに極端に弱いという難点もある。対抗策として、バニシングストライクでの暴れ潰しも混ぜて使うといいだろう。バニシングストライクは、先端を当てるように出すのも強力で、動こうとした相手にヒットが望める。

ジャンプで逃げる相手には、スタンプ・ザ・UDを使おう。リーチは短いので、後方ジャンプに対しては使えないがヒットすれば連続技を狙える。また、一度思い知らせてあげようのあとや通常技から遅めに出すと、暴れ潰しとして機能しやすい。たとえ相打ちしても、星を奪えるのはオイシイだろう。

ほかにも、ダム決壊を使うのもアリ。初段をガードさせたら有利になり、しゃがみ弱Pが暴れやジャンプ防止になる。画面端では、しゃがみ弱P→ヘヴィーストライクが、ダム決壊の2段目以降をガードしている相手にヒットするので強力だ。



バニシングストライクは判定が強いので、相手のけん制を潰すのに使える。見返りが大きく反撃は受けにくいので、ドンドン使って構わない。

起き攻めで体力と星を奪え！

COMBO-03と、COMBO-04、COMBO-06、COMBO-07のジャンプ攻撃のあとは起き攻めのチャンスだ。相手からダウンを奪ったらすばやくイチコロを出し、一瞬待ってから（シンのみ最速のタイミングで出す必要があるので注意）一度思い知らせてあげよう→ヘヴィーストライクを出すと、相手の起き上がりに一度思い知らせてあげようがうまい具合に重なり、ガード中の相手にヘヴィーストライクが続けてヒットする。その後、イチコロまでもつながるので、COMBO-03を狙うことが可能だ。

なお、ヘヴィーストライクを見てからガードキャンセル攻撃を出す相手には、➡＋弱Pやしゃがみ弱Kで中下段二択で代用するといい。



起き攻めはコマクとダガールの両方が使える状態だと狙いやすい。主にCOMBO-03や07を決めたあとが狙い目だ。



イチコロ→一度思い知らせてあげよう→ヘヴィーストライクの起き攻めは、ジャンプで逃げられないため回避が難しい。相手がガードキャンセルで対処するようなら、見切りにくい→＋弱Pでしゃがみガードを崩そう。

ダガール身代わりにして強力な攻めを対処する

俺を利用したのか〜!!は、当て身成功すると即座に動けるので、しゃがみ弱Pや通常投げといった攻撃が技硬直中の相手にヒットする。また、カウンターヒットを望めるのでダム決壊を狙い、星を奪ってもいい。

俺を利用したのか〜!!は、当て身版とガードキャンセル版がある。前者は、相手のガードキャンセル攻撃に合わせるといい。難易度が高いが、狙われそうな場面で、レバーだけ入力しておくと反応して出せる。ガードキャンセル版は、強力な連係やジャンプ攻撃に使うといいだろう。

当て身成功時は、ダガールがREVENGE状態となり、呼び出すとユダに反撃してくる。このダガールを南斗鷹爪破斬で潰すと、そのラウンド中ダガールが使用不可能になる代わりに、オーラ＆ブーストゲージが満タンになる。通常投げやイチコロ、画面端でスタンプ・ザ・UDヒット後に出せば、連続技を決められるので狙いやすい。



俺を利用したのか〜!!のガードキャンセル版は、強力な固めに対して狙おう。当て身成功後は、通常投げやしゃがみ弱Pなどの発生の早い技で反撃だ。



REVENGE状態のダガールは連続技中に倒せる。ただし、ダガールが使えなくなると戦力が落ちるので、体力が大幅に勝っているときやトドメの連続技で狙うといい。また、タイムアップ直前で狙うのも有効だ。



南斗六聖拳の帝王
サウザー

『おれは聖帝サウザー!! 退かぬ!! 媚びぬ!! 省みぬ!!』



■流派：南斗鳳凰拳
■CV：銀河万丈
■南斗六聖拳、将星を背負う男。南斗聖拳108派で最強の南斗鳳凰拳伝承者。誰よりも愛深き故、愛を捨て、自ら聖帝を名乗り聖帝十字陵を作り上げる。北斗神拳が通用しない謎の体の持ち主であり、あの拳王にさえ戦うことを躊躇わせた男である。

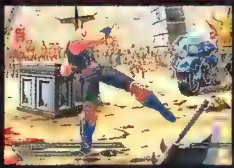
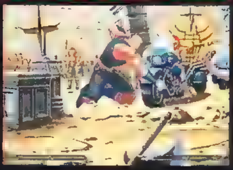
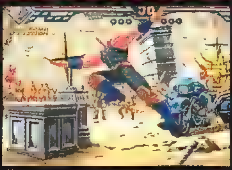
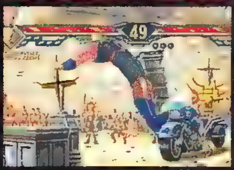
BASIC STYLE



COLOR SELECT

サウザーの服装は原作では聖帝十字陵でケンシロウと闘ったときのもの。弱パンチが初期、強パンチが後期のカラー。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 9 / 属性 立屈A 	攻撃力 19 / 属性 立屈A 	攻撃力 9 / 属性 立屈A 	攻撃力 19 / 属性 屈A 
遠距離立ち攻撃	攻撃力 7 / 属性 立屈A 	攻撃力 17 / 属性 立屈A 	攻撃力 7 / 属性 立屈A 	攻撃力 17 / 属性 立屈A 
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A 	攻撃力 16 / 属性 立屈A 	攻撃力 6 / 属性 屈 	攻撃力 13 / 属性 屈 
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立 	攻撃力 14 / 属性 立 	攻撃力 6 / 属性 立 	攻撃力 14 / 属性 立 

特殊技①

➡＋弱P ｜ [★] ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立A




特殊技②

➡＋弱K ｜ [★] ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 屈A




グレイヴシュート

弱P＆強P同時押し ｜ － ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立屈A



バニシングストライク

強P＆強K同時押し（タメ可） ｜ ★ ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立屈A



ヘヴィーバニシングストライク

強P＆強K同時押し 最大タメ ｜ ★ ｜ 攻撃力 20 ｜ 属性 立屈A



ガードキャンセル

ガード中に➡＋強P＆強K同時押し ｜ － ｜ 攻撃力 10 ｜ 属性 全



ヘヴィーストライク

弱P＆弱K同時押し ｜ ★ ｜ 攻撃力 6 ｜ 属性 －



通常投げ

近づいて⬅or➡＋強P ｜ － ｜ 攻撃力 28 ｜ 属性 －



つかみ投げ

弱K＆強K同時押し ｜ ★ ｜ 攻撃力 24 ｜ 属性 －




●**地上通常技**

遠距離立ち弱Pは攻撃発生が早いため、空中ダッシュ攻撃を撃墜するのに使う。遠距離立ち弱Kはリーチが長く、中間距離でのけん制に。近距離立ち強P、遠距離立ち強Pは上方への攻撃判定が強い。前者がヒットした時はエリアルジャンプから追撃を狙える。近距離立ち強Kはヒット時に相手を浮かせる攻撃だ。

しゃがみ弱Kは攻撃発生の早い下段攻撃。中下段の二択に利用する他、連続技の始動に使う。しゃがみ強Pは連打キャンセルが利く。上方への攻撃判定が強く、対空にも使える。

●**空中通常技**

ジャンプ弱K、ジャンプ強Pは下方向へ強い攻撃判定を持つため、跳び込みに使いやすい。ここから着地しゃがみ弱Kと南斗爆星波で中下段の二択をしかけよう。ジャンプ強Kはヒット時に相手を浮かせられる。

●**特殊技**

➡＋弱Pは攻撃発生は遅いが中段判定なので、しゃがみガードを揺さぶれる。ヒット時はダウンを奪えるがキャンセルがかからないため、ブーストを利用して追撃する必要がある。➡＋弱Kは攻撃発生が遅い前蹴り。ヒット時は相手を壁に吹き飛ばし、➡へ入力すると自動ブーストを行える。

通常投げはレバー➡で前方、レバー⬅は後方へ投げる。追撃はできないが、確実にダウンを奪える。つかみ投げは相手の立ち状態のみ投げられる。画面中央ではブーストから、画面端ではそのままグレイヴシュートで追撃しよう。

ヘヴィーストライクは発生が遅いもののリーチが長いため、中間距離からのガード崩しに使える。ヒット時はブーストを使って追撃しよう。バニシングストライクは攻撃判定が上方向までカバーしているため、相手のジャンプをつぶしやすい。通常技から連係で出し、相手のジャンプに引っ掛けるように使おう。最大タメをジャンプで回避されづらいため、中間距離から狙うのも効果的。

グレイヴシュートは攻撃発生が早く弱攻撃から連続ヒット。ただしリーチが短めなので、相手との間合いを注意して使おう。スキは小さいのでガードされても反撃は受けない。

必殺技 極星十字衝破風【きょくせいじゅうじしょうはふう】

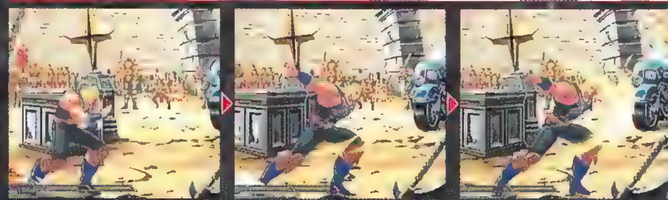
↓↙←+弱P	–	16(16)	立空(全)



※:カッコ内の数値は飛び道具のもの

必殺技 極星十字拳(否退)【きょくせいじゅうじけん　ひたい】

↓↘→+弱P	–	8×2(8×4)	全



※:カッコ内の数値は鳳凰呼闘塊天時のもの

必殺技 極星十字拳(否媚)【きょくせいじゅうじけん　ひび】

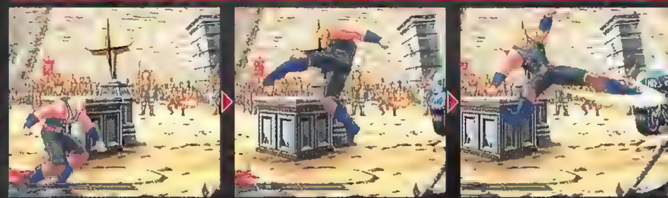
↓↘→+強P	–	8×2(8×4)	全



※:カッコ内の数値は鳳凰呼闘塊天時のもの

必殺技 極星十字拳(否省)【きょくせいじゅうじけん　ひしょう】

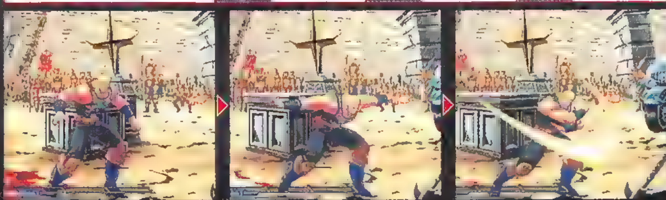
↓↘→+強K	–	8×2(8×4)	立空



※:カッコ内の数値は鳳凰呼闘塊天時のもの

必殺技 極星十字拳(否媚・下段)【きょくせいじゅうじけん　ひび・げだん】

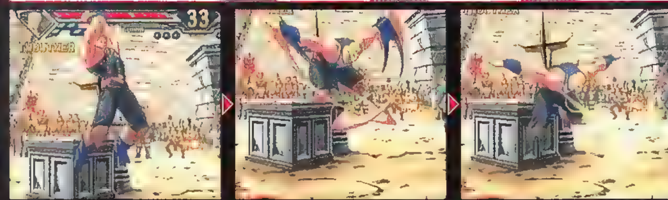
↓↘→+弱K	–	8×2(8×4)	屈A



※:カッコ内の数値は鳳凰呼闘塊天時のもの

必殺技 南斗爆星波【なんとばくせいは】

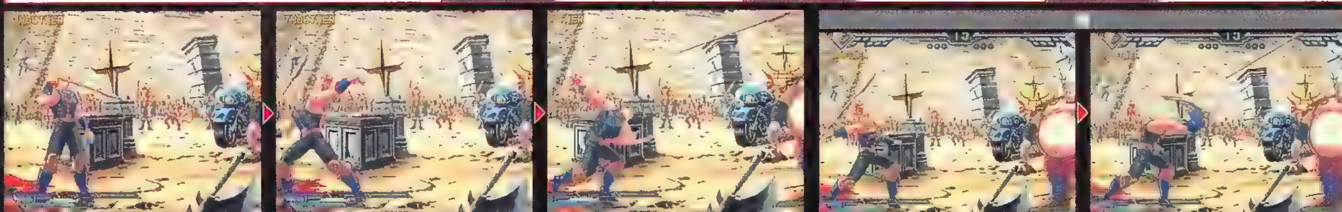
空中で↓↙←+弱P	–	11(8)	立空(全)



※:カッコ内の数値は飛び道具のもの

必殺技 投槍【とうしょう】

→↓↘+P	–	22	全



●極星十字衝破風

目の前に十字型の飛び道具を設置する。端から端までは移動せず、途中で消えてしまうため相手の接近を防ぐ手段として用いる。画面端で出した場合は画面外へと消えず端で停滞するため、相手をダウンさせた時に起き上がりに重ねやすい。

●極星十字拳(否退)

前方に踏み込みながら突進攻撃を放つ。弱攻撃から連続ヒットするため連続技の中継に使える他、攻撃判定の強さを活かして中間距離でのけん制にも役立つ。ガードされてもその後の状況は五分なので使いやすく、サウザーの主力となる必殺技といえる。ここから極星十字拳(否媚)上段、下段、極星十字拳(否省)へつなげられる。

●極星十字拳(否媚)

2発の手刀を繰り出しながら前進する必殺技で、しゃがみ強Pや遠距離立ち強Kから連続ヒットさせられる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、リーチの長い技で反撃を受けるので注意。なお、ここから極星十字拳(否省)へのみ連係できる。

●極星十字拳(否省)

跳び蹴りで攻撃する中段技。各種極星十字拳を絡めた連続技の締めに使う。ガードされたときのスキがかなり大きいので、必ずブーストが使える状況でのみ使うように心がけたい。なお、鳳凰呼闘塊天状態中は、キャンセルで彷翔十字鳳を出せる。

●極星十字拳(否媚・下段)

相手の足元を攻撃する下段技。極星十字拳(否退)から、中段判定の極星十字拳(否省)とこの技で中段と下段の二択に利用するのが基本。なお、ここから極星十字拳(否省)へのみ連係が可能だ。

●南斗爆星波

空中から斜め下方向に十字型の飛び道具を発射する。ゆっくりと飛び道具が落下するうえ、着地時にスキがないので、中間距離でのけん制や盾にしての接近が強力。また、1段目が中段判定という点を活かし、ジャンプの昇り際に出して相手のガードを揺さぶる用途にも使える。ヒット時はしゃがみ弱Kやグレイヴシュートへつなげられるぞ。

●投槍

前方斜め上方向に槍を投げる。スキが小さめなので、ジャンプで飛び回る相手へのけん制や遠距離で

究極奥義 彷翔十字凰【ほうしょうじゅうじほう】

⬇↙⬅↙⬇↘➡+弱P（空中可）	[illegible]	★（★★）	[illegible]	13+16×5（16×5）	[illegible]	立空（A）※



※：カッコ内の掲載値は空中版のもの。なお、地上版の2段目以降はガードが立になる

究極奥義 聖帝十字稜【せいていじゅうじりょう】

⬇↘➡⬇↘➡+強P・➡⬇↘+強P	[illegible]	★★（★★★）	[illegible]	22+4×8+（23）+22	[illegible]	立空



※：カッコ内の数値は空中ヒット時のもの

究極奥義 鳳凰呼闘塊天【ほうおうことうかいてん】

⬇↙⬅⬇↙⬅+強P	[illegible]	−	[illegible]	−	[illegible]	−



一撃必殺奥義 天翔十字鳳【てんしょうじゅうじほう】

⬇↘➡+強P&強K同時押し	[illegible]	−	[illegible]	0×2+25	[illegible]	全



の対空迎撃に活用しよう。なお、弱Pと強Pで若干起動と飛ぶ速度が異なり、後者の方がより早く高い場所へ飛んでいく。

●彷翔十字凰

地上版は逆立ちの状態から相手を蹴り上げ、斜め下に突進攻撃を放つ。攻撃発生は遅いものの、発生後まで無敵時間が持続するため、リバーサルや割り込みに重宝する。ガードされたときのスキは大きめだが、距離が離れやすいので、相手にブーストゲージがない限り反撃を受けづらい。

空中版は蹴り上げ部分がなく、直接斜め下に突進する。攻撃発生が早めなので、空中での連続技の締めに使うといい。なお、鳳凰呼闘塊天中の場合は、極星十字拳（否省）から出せる。

●聖帝十字稜

相手の頭上に聖碑を降らせ、それが地上の相手にヒットするとロックして演出に入る。攻撃発生は遅いものの長い無敵時間を持つうえ、相手の位置をサーチして攻撃できるため、相手の飛び道具をつぶすのに役立つ。また、演出中にオーラゲージをさらに1本使用して追加で➡⬇↘+強Pを入力すると、さらに星をひとつ奪える。

●鳳凰呼闘塊天

発動するとブーストゲージの上にスピードアップゲージが出現。このゲージが残っている間は、移動スピード、ヘヴィーストライク以外の通常技攻撃発生速度がアップする。そのため、しゃがみ弱Kからバニシングストライクが連続ヒットしたり、➡+弱Pからブーストゲージを使用せずに追撃できるようになる。また各種極星十字拳のヒット数が増加し、極星十字拳（否省）をキャンセルして彷翔十字凰を出せるようになる。発動のスキは大きめなので、相手をダウンさせたときに使おう。

●天翔十字凰

相手を蹴り上げたあと、巨大な鳳凰を飛ばす一撃必殺奥義。発動時の蹴り上げがヒットしないと、飛び道具部分がヒットしないため、空中連続技に組み込むのが基本。攻撃発生自体はかなり早いので、しゃがみ強Kや相手を壁に吹き飛ばしたときに出すと連続ヒットさせやすい。ガードされると反撃を受けかねないので、必ずヒットする状況でのみ出すように心がけよう。

連続技 COMBO

さまざまなシチュエーションからグレイヴシュートからの南斗爆星波を決めて、星を大量に奪おう。

COMBO-01

【しゃがみ弱K×2→グレイヴシュート】→(AC)ジャンプ強P→(C)南斗爆星波→グレイヴシュート→(AC)ジャンプ弱P→(C)南斗爆星波

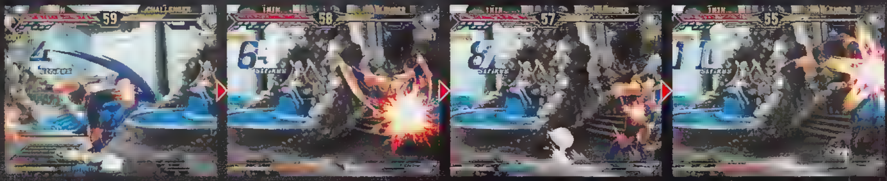
グレイヴシュート後は、相手が高く浮き上がるの少し待ってからジャンプするのがコツ。すると南斗爆星波の持続部分がヒットするので、着地後に拾いなおしやすい。2回目の南斗爆星波をヒットさせたあとは、降り際にジャンプ弱K(ヒット)→南斗爆星波と連係し、相手の起き上がりに飛び道具を重ねよう。



COMBO-02

【しゃがみ弱K×2→遠距離立ち強K】→(BC)バニシングストライク(→自動ブースト)→グレイヴシュート→(AC)南斗爆星波→ダッシュグレイヴシュート→南斗爆星波→(BC)天翔十字鳳

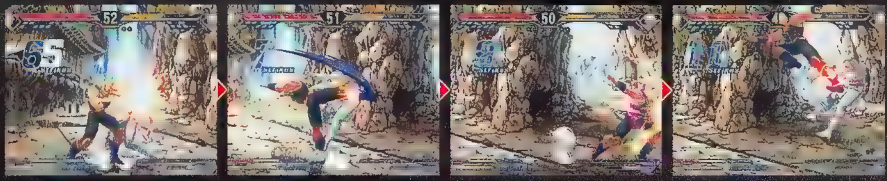
星を3つ奪いつつ一撃必殺奥義を決める連続技。グレイヴシュートをヒットさせたあとは⬇⬋⬅⬉+弱Pコマンドで低空から南斗爆星波を出すのがコツ。ダメージを重視する場合は1回目の南斗爆星波から極星十字拳(否退)→{ダッシュジャンプ弱K→降りジャンプK}×nに切り替えよう。



COMBO-03

しゃがみ弱K×2→(C)極星十字拳(否退)→極星十字拳(否媚)→(BC)バニシングストライク(→自動フースト)→しゃがみ強P→(C)極星十字拳(否退)→{ダッシュジャンプ弱K→降りジャンプK}×n

極星十字拳(否退)をヒットさせたときにブーストが使える場合はこの連続技へ移行したい。極星十字拳(否媚)がヒットした瞬間に強P&強K&[特]を同時押ししてバニシングストライクへつなぎ、そのままレバーを➡へ入力して自動ブーストから追撃しよう。ジャンプ弱Kは14ヒット程度まで続けられる。



COMBO-04

しゃがみ弱K×2→(C)極星十字拳(否退)→極星十字拳(否媚)→(BC)【しゃがみ強P×2→グレイヴシュート】→(AC)ジャンプ強P→(C)南斗爆星波→【ジャンプ弱P→ジャンプ強P】→(C)空中彷翔十字鳳

星を2つ奪うCOMBO-01が入らないラオウ用の連続技。ラオウ以外のキャラはグレイヴシュートからCOMBO-01の構成を決めるといい。



COMBO-05

しゃがみ弱K×2→(C)極星十字拳(否退)→極星十字拳(否媚)→極星十字拳(否省)

COMBO-06

(鳳凰呼闘塊天中相手画面端)通常投げ→グレイヴシュート→(AC)ジャンプ強P→(C)南斗爆星波→近距離立ち強P→(AC)ジャンプ弱P→(C)南斗爆星波

COMBO-07

【しゃがみ弱K×2→遠距離立ち強K】→(C)極星十字拳(否媚)→(BC)【しゃがみ強P→グレイヴシュート】→(AC)ジャンプ強P→(C)南斗爆星波→天翔十字鳳

COMBO-05はしゃがみ弱K始動の基本的な連続技。ガードされたときは極星十字拳(否退)までで止めておけば反撃を受けない。極星十字拳(否省)後は、まれに相手にダウン回避されるので注意しておこう。

COMBO-06は鳳凰呼闘塊天のスピードアップを利用した連続技。鳳凰呼闘塊天中は通常投げの硬直が短く追撃可能なので、そのままグレイヴシュートへつなげられる。南斗爆星波をヒットさせて着地したあとは、近距離立ち強P→レバー➚方向と続けて入力してエリアルジャンプし、ジャンプ弱Pへとつなげれば成功する。なお、鳳凰呼闘塊天中の➡+弱P→グレイヴシュートからも、同様の構成の連続技を決めることが可能だ。

COMBO-07はしゃがみ弱Kから星をひとつ奪いつつ、一撃必殺奥義の天翔十字鳳まで決める連続技。グレイヴシュート後は若干ジャンプのタイミングを遅らせ、南斗爆星波の持続部分をヒットさせよう。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

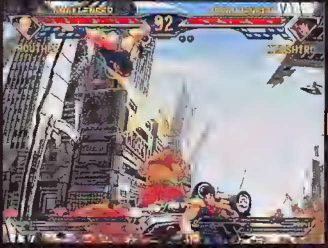
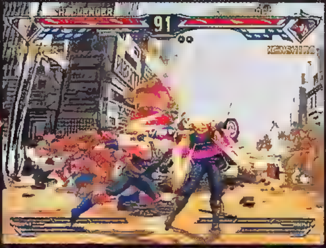
攻めにも守りにも活躍する南斗爆星波を活用し、常に自分のペースで闘うのが基本。防御力が低いので相手を近づかせないように。

南斗爆星波を軸として闘う

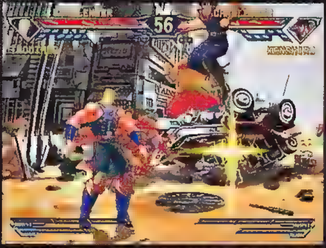
南斗爆星波は、空中からゆるやかな軌道を描いて落下するため、相手の行動をかなり制限できる優れた飛び道具。そのうえ、着地際にスキがないので避けられても反撃を受けづらく、ハイジャンプや前方ジャンプなどから適当にばら撒くだけでも強力だ。この南斗爆星波に加えて、極星十字衝破風も合わせて利用し、徐々に相手を画面端へと追い込むのが基本。各種飛び道具で有利な状況を作ってからジャンプ攻撃をガードさせ、中下段の二択を仕掛けよう。

南斗爆星波をジャンプで避けて跳びこんでくる様な相手には、相手のジャンプ攻撃を前ダッシュで空振りさせて、着地のスキにしゃがみ弱Kをヒットさせたり、そのほかには近距離立ち強P→エリアルジャンプからの連続技や、遠距離立ち強Porしゃがみ強P→バニシングストライクで確実に撃墜していこう。

また、極星十字衝破風は攻撃判定が大きいので、出しておけばそれ自体がジャンプ防止の役割をはたしてくれる。ゆっくりと前方に進むので、重なるように歩いて移動すれば比較的安全に接近できる。極星十字衝破風を嫌がってハイジャンプで逃げようとする相手には、ハイジャンプ弱Pや着地際に近距離立ち強Pを置いて、行動を制限すること。

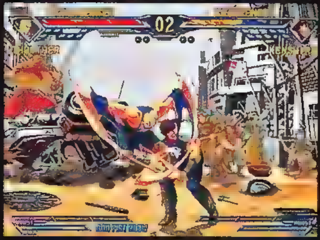
高い位置で南斗爆星波を出し、その軌道に合わせて歩いて接近する。ダッシュ速度が優秀なので、相手が一瞬でもひるんだそぶりを見せたら、ダッシュからしゃがみ弱Kで一気に攻勢を仕掛けよう。



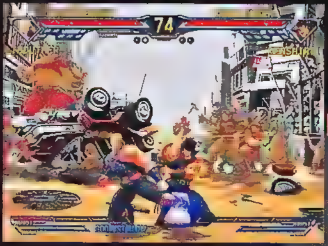
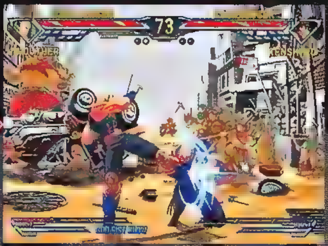

南斗爆星波、極星十字衝破風を出したあとは、相手はサウザーに接近されないようにジャンプしがちになるはず。ここで安易に逃げられないように、確実にジャンプ弱Pや遠距離立ち強Pで対空迎撃を行うこと。

中段と下段でガードを揺さぶる

ジャンプ攻撃を相手にガードさせたあとは、ジャンプ攻撃をキャンセルしての南斗爆星波と着地後のしゃがみ弱Kで、二択を仕掛けたい。どちらをガードされても攻勢を維持できるので、再度空中ダッシュからの強Pや弱Kで間断なく攻め込み、プレッシャーをかけ続けよう。相手を画面端に追い込んだ状況で極星十字拳（否媚）をガードさせたあとも、ブーストからのしゃがみ弱Kと極星十字拳（否媚）で二択を仕掛けられる。ブーストからのしゃがみ弱Kがヒットした場合はそのままグレイヴシュートからCOMBO01へ移行し、極星十字拳（否媚）がヒットした場合は1段目をブーストしてジャンプ強Pへつなぎ、着地後にグレイヴシュート→ジャンプ弱P→南斗爆星波で星をひとつ奪おう。



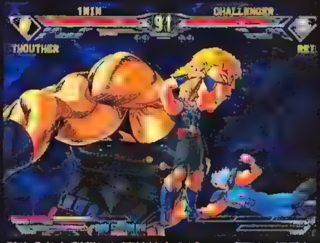
相手の起き上がりに⬇⬋⬅⬉＋弱Pコマンドで低空南斗爆星波を出して、相手のしゃがみガードを崩す。ガードされてもその後の状況は有利だ。

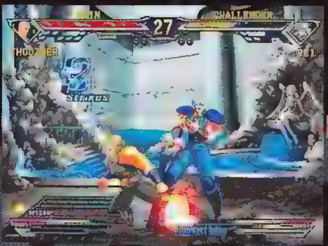
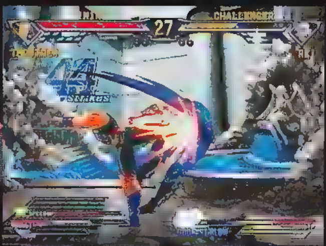
しゃがみ弱Kをガードさせたあとは、相手の空中ダッシュ防止技をつぶすしゃがみ弱K→遅らせ遠距離立ち強Kとしゃがみ弱K→空中ダッシュ弱Kを使い分けて、二択を仕掛けるためのきっかけをつかもう。

鳳凰呼闘塊天を使ってみよう

鳳凰呼闘塊天はサウザーの動きをスピードアップさせるほか、通常技のスキも軽減する。そのため、しゃがみ弱K→➡＋弱Pで、ガード困難な下段→中段連係を簡単に組み立てることも可能だ。➡＋弱Pヒット時は画面中央ならブーストからグレイヴシュート、画面端ならそのままグレイヴシュートへつなげられるため、その見返りも十分だといえる。また、通常状態では不可能だった通常投げからの追撃も可能になるので、ガードを崩すバリエーションが大幅に増加する。唯一の難点は、鳳凰呼闘塊天の発動時のスキ。いきなり相手の眼前で出そうものならいいようにされてしまうので、相手をダウンさせたときに発動するといい。



壁やられを利用した連続技中のジャンプ弱Kで相手を壁に吹き飛ばしたあとに発動するのがセオリー。そのまま起き上がりを攻めてガードを揺さぶろう。

鳳凰呼闘塊天のゲージは攻撃を出すごとに一定量減少していく。そのため、なるべく攻撃を無駄打ちせず二択を仕掛けていくといい。しゃがみ弱Kヒット時はそのままバニシングストライクへつなげられるぞ。



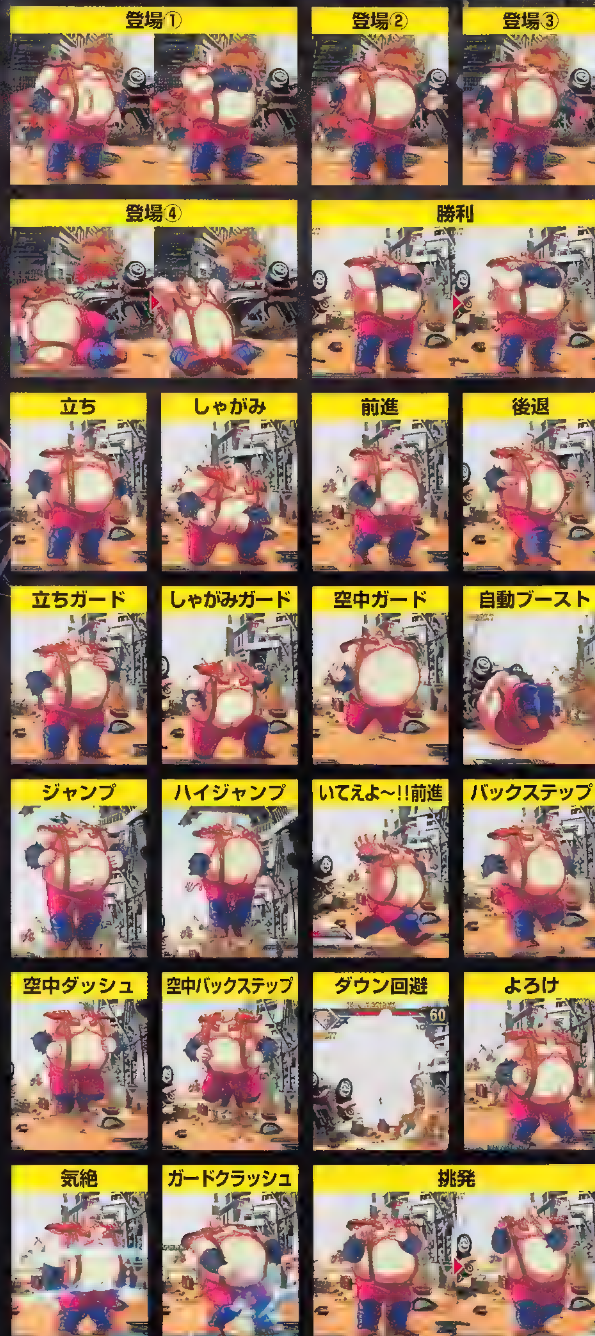
拳法殺し
ハート様

『ふ〜〜〜またやっちまった…あれほど血は嫌いだってのに…』



■流派：―
■CV：飯塚昭三
■キングを名乗るシンの部下。脂肪の塊に見えるその体は、あらゆる衝撃を吸収してしまう、拳法殺しといわれている体を持つ。普段は温和な性格であるが一度自分の血をみてしまうと、他人を殺さなければ収まらない悪癖の持ち主。

BASIC STYLE



COLOR SELECT

ハート様の標準カラーはアニメ版を基調にしている。体色が黒の特殊ボタンカラーは意外とお似合い？



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 4×2 / 属性 立屈A	攻撃力 18~74※ / 属性 立屈A	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 18 / 属性 立屈A



※：タメ時間によって変化

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
遠距離立ち攻撃	攻撃力 4×2 / 属性 立屈A	攻撃力 18~74※ / 属性 立屈A	攻撃力 7 / 属性 立屈A	攻撃力 18 / 属性 立屈A



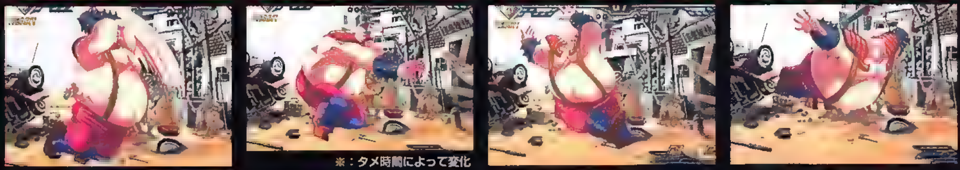
※：タメ時間によって変化

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
しゃがみ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 17~70※ / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 屈	攻撃力 14 / 属性 立A



※：タメ時間によって変化

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
ジャンプ攻撃	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 15~46※ / 属性 立空	攻撃力 6 / 属性 立空	攻撃力 15 / 属性 立空



※：タメ時間によって変化

特殊技

コマンド		攻撃力	属性
➡＋弱P	−	18	立A



バニシングストライク

コマンド		攻撃力	属性
弱P&強K同時押し(タメ可)	★	22	立屈A



ヘヴィーバニシングストライク

コマンド		攻撃力	属性
弱P&強K同時押し、最大タメ	★	22	立屈A



ガードキャンセル

コマンド		攻撃力	属性
[illegible]	−	10	全



ヘヴィーストライク

コマンド		攻撃力	属性
弱P&弱K同時押し	★	6	−



通常投げ

コマンド		攻撃力	属性
相手の近くで⬅or➡＋強P	−	35	−



つかみ投げ

コマンド		攻撃力	属性
弱K&強K同時押し	★	6×2+18	−



空中投げ

コマンド		攻撃力	属性
空中で相手の近くで⬅or➡＋強P	−	28	−



●地上通常技

立ち弱Pは連打が可能で、判定が強いため対空にも使用できる使い勝手のよさが魅力。相手との間合いに関係なく、ばらまくように出すといいだろう。しゃがみ小Kはヒットさせると相手ののけぞり時間が長く続くため、連続技の始動に使いたい。強Pは立ち、しゃがみともにタメが可能で、タメ中は1発だけ相手の打撃に耐えられるスーパーアーマー状態になり、最大までタメてから出すことで威力が大幅に上昇する。タメしゃがみ強Pはヒットさせるとジャンプキャンセルで追撃が可能になる。立ち強Kもヒットさせると相手を浮かせるので、ジャンプキャンセルで追撃するといい。しゃがみ強Kは発生が遅いものの中段判定でスーパーアーマーがついており、なおかつ技判定が出終わった後のモーションは無敵という特性があるので、相手のしゃがみガードつぶしに使いたい。

●空中通常技

ジャンプ強Pはボタンを押し続けることで落下速度を下げ、レバー入力で前後に移動できるようになる。このときは相手の攻撃を1発だけ耐えることができるのが特徴。ボタンを離すと攻撃が発動する。メインで使っていくのはジャンプ強K。判定が下に強く、着地まで攻撃判定が発生し続けているので相手の上を取ればかなり強力な技になる。また出し方によっては相手のガードをめくって当てにいくことも可能。

●特殊技

通常投げは画面端で使うと追撃が可能になる。つかみ投げは相手に駆け寄ったあと連続してダメージを与えてから空中に離すので、同じく追撃を狙っていける。密着した状態で出せば発生が早くなる。なおハート様の投げはしゃがみ状態の相手も投げられることを覚えておきたい。空中で弱P&強Pを出すと空中投げで相手をつかむことができる。➡＋弱Pは立ち強Kに似たモーションの頭突きだが、発生が遅い代わりに中段判定になっている。バニシングストライクは間合いが短いが発生が早く、追撃で自動ブーストを出せるので自発的なブーストができないハート様には重要な技。ヘヴィーストライクは踏み込んで出すため使い勝手がよい。

必殺技 逃げちゃダメ

➡↘⬇↙⬅+P		−		−		−



必殺技 どこからでもどうぞ

⬇↙⬅+弱P		★		24		−



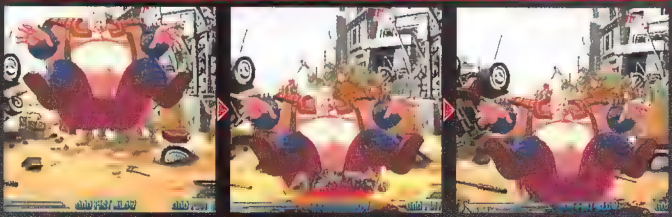
必殺技 どこからでもどうぞ(GC)

ガード中に⬇↙⬅+弱P		−		24		立屈A



必殺技 アースクエイク

空中で⬇+弱K		−		22+8		立空・不能



必殺技 ダンクレシーブ

➡⬇↘+P		★		16+33		−



必殺技 アースクラッシュ

⬇↙⬅+K		[★]・★[★★]		16 24		立屈A



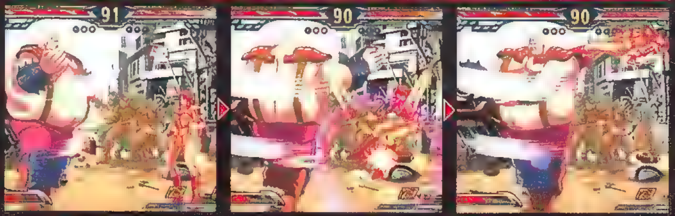
必殺技 人体スローイング

		[★]		34		



必殺技 ビッグタイフーン

⬇↘➡+強P		[★]		16×8		立屈A



●逃げちゃダメ

相手を吸い込んで間合いを縮める技。弱Pで出すと横方向に引き寄せるので地上の相手に、強Pで出すと縦、横の両方に吸い込むので空中の相手を捕まえたいときに使うといい。吸い込み動作中は相手の打撃を1発だけ耐えられるので吸い込みをキャンセルして攻撃を出していくとよい。

●どこからでもどうぞ/どこからでもどうぞ(GC)

モーション中、下段以外の攻撃を跳ね返す当て身技。当て身が成功すると相手を吹き飛ばし、星をひとつ奪うことができる。相手の攻撃をガードしている最中に⬇↙⬅+Pで出せるどこからでもどうぞ(GC)もあり、こちらは下段攻撃も返すことができる。ただしガードキャンセル版はオーラゲージを1/2消費するので、オーラゲージを確認して使うように。なお、どちらもヒット時にレバーを前に入れておくことで自動ブーストで追撃が可能。

●ダンクレシーブ

空中にいる相手をつかんでダメージを与える対空投げ。弱で出すとその場で、強で出すと前進してからつかむ。強で出した場合は相手の攻撃を1発だけ耐えることができる。どちらも相手の跳び込みに対抗してつかむというよりは、浮かせ技からの連続技に組み込むことでダメージをアップさせるのが主な使い方になる。なお決まると星をひとつ奪う。

●アースクエイク

空中から急降下して地震を起こす技。ハート様のお尻は中段判定、地面におきる地震は画面端まで判定がでるガード不能攻撃になる。ただし地震で相手をK.O.することはできないので注意しよう。

●アースクラッシュ

地面から岩を突き出させる遠距離攻撃。弱で出すとハート様の目の前に、強で出すと2キャラ分離れた前方に岩が出現する。ヒットさせることはもちろん、相手の出した飛び道具を消すのにも使える。相手にヒットすると上方へ打ち上げるので、エリアルジャンプで追撃していこう。なおアースクラッシュ(強)のみヒット時に相手の星を奪える。

●人体スローイング

いてえよ〜!!中に使用できる空中コマンド投げ。つかんだ相手を壁にたたきつけ、跳ね返ってきたところに追撃していくといいだろう。

必殺技 肉クロス

空中で⬇↘➡弱K いてえよ～!!中のみ ｜ ★[★★] ｜ 31 ｜ 立居



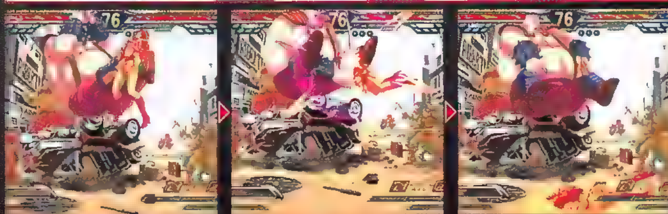
必殺技 ビッグハッグ

相手の近くで⬇↘➡ ｜ － ｜ 24 ｜ －



必殺技 肉ダンク

★[★★] ｜ 20 ｜ －



究極奥義 ハートのA

相手の近くで⬇↘➡⬇↘➡＋弱P ｜ ★ ｜ 1＋22＋75 ｜ －



究極奥義 拳法殺し

⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱P ｜ ★｜★[★★] ｜ 16（33） ｜ 全（空）



※：カッコ内の数値は上から降ってくるもの

究極奥義 いてえよ～！！

⬇↘➡⬇↘➡＋強P ｜ － ｜ － ｜ －



一撃必殺奥義 超いてえよ～！！

⬇↘➡強P＆強K同時押し ｜ － ｜ － ｜ －



●ビッグタイフーン

いてえよ～!!中に使用できる回転攻撃。地上で出すと前進しながら相手を巻き込み、浮かせつつダメージを与え、空中で出すとハート様が上昇しながらダメージを与える仕組みになっている。

●肉クロス

いてえよ～!!中に使用できる空中打撃技。単体のダメージが大きく、ヒットすると星を奪えるのが特徴。ヒット判定が上方に出るので、空中に浮かせてからの追撃で使うといいだろう。

●ビッグハッグ

いてえよ～!!中に使用できる地上でのつかみ投げ。相手を空中に浮かせる効果があるので、ここからジャンプで他の空中必殺技などにつないでいくといいだろう。斜め上方に投げるため、画面端で使っていくようにしたい。

●肉ダンク

いてえよ～!!中に使用できる空中でのコマンド投げ。ダメージは人体スローイングよりも低いが、投げが決まると星をひとつ奪うことができる。

●ハートのA

間合いが広く、技が発動した瞬間につかみ判定が発生する投げ技。立ち状態だけでなく、ダウン中や空中の相手もつかむことができるうえに威力も非常に高いため、連続技に組み込んでいきたい。

●拳法殺し

部下に棍棒を投げさせ、体に埋め込んでから8方向に飛ばす遠距離攻撃系の究極奥義。体から直接発射したあと、数秒おいてから中段判定の棍棒が上空から3本降ってくる。上空からの棍棒はカウンターヒット時に星を2個奪える。

●いてえよ～!!

発動するといてえよ～!!ゲージが出現し、ゲージがなくなるまで専用の必殺技を使用できる。発動中はガード不能だがスーパーアーマー状態なので追い詰めて攻撃を加えていこう。ゲージは時間減少以外に、相手の攻撃を受けると減少していく。

●超いてえよ～!!

コマンド成立と同時につかみ判定が発生する一撃必殺奥義。KINGのメンバーたちが攻撃を加える演出が入り、強烈な張り手で相手を吹き飛ばす。

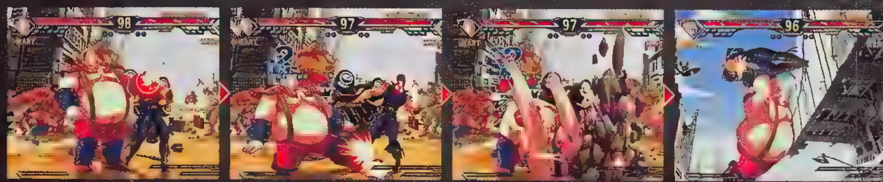
連続技 COMBO

豊富な投げ技とアースクラッシュを駆使してダメージを与えていくのが基本となる。究極奥義を絡めて一気に追い込むべし。

COMBO-01

【立ち弱P（1段目）→しゃがみ弱K】→（C）アースクラッシュ（弱）→（AC）{ジャンプ弱P→空中投げ} or {ジャンプ強P→（着地後）ハートのA}

ハート様の基本となる連続技。オーラゲージがあるときはジャンプ強Pで真下に落とし、着地と同時にハートのAを入力することでダウン中の相手をつかむことができる。ゲージがないときは空中投げを使うといいだろう。なお画面端で空中投げを決めたときは、着地時にハートのAを決めることも可能だ。



COMBO-02

どこからでもどうぞ（GC）or【しゃがみ弱K→バニシングストライク】→（BC）立ち強K→（C）アースクラッシュ（強）orダンクレシーブ（弱）

相手を壁に吹き飛ばしてから決める連続技のひとつ。相手との間合いが離れているときはアースクラッシュ（強）、間合いが近いようならダンクレシーブを決めよう。ダンクレシーブが決まったあとは立ち弱P→アースクラッシュ（弱）でダメージを追加してもよい。バニシングストライクから入れれば星2つを奪える。



COMBO-03

（画面端）つかみ投げor通常投げ→{立ち弱P（1段目）→（C）ダンクレシーブ（弱）}×2→立ち弱P→（C）アースクラッシュ（弱）orハートのA

画面端限定の強力な連続技。つかみ投げから始動するときは立ち弱パンチのタイミングがつかみにくいので早め早めに出していくように。ダンクレシーブ（弱）を2回決めると間合いが離れやすくなるので、確実にハートのAを決めたいのであれば2回目のダンクレシーブをハートのAに切り替えていくとよい。



COMBO-04

（画面端付近）どこからでもどうぞ（GC）or【しゃがみK→バニシングストライク】→（BC）{立ち強K→（JC）空中ダッシュ強K}×2→ダンクレシーブ（弱）→{立ち弱P（1段目）→（C）ダンクレシーブ（弱）} orハートのA

ケンシロウ、トキ、レイに狙える連続技。シンとユダに使うときは立ち強K→空中ダッシュ強Kを1回に、ジャギ、サウザー、マミヤには最初の立ち強Kから直接ダンクレシーブ（弱）を決めること。ラオウ、ハート様にはダンクレシーブ（弱）が1回しか決まらない。キャラによって技の分岐を使い分けていこう。



COMBO-05

立ち弱P（1段目）～立ち強K→（C）アースクラッシュ（強）

COMBO-06

（画面端付近）どこからでもどうぞ→（BC）立ち強K→（JC）空中ダッシュ強K→立ち強K→（C）ダンクレシーブ（弱）→立ち弱P（1段目）→（C）ダンクレシーブ（弱）orハートのA

COMBO-07

ヘヴィーストライク→ハートのA

COMBO-05は画面端を背負っているときなど、相手が画面端にヒットしないような状況で使って、星を確実に奪っていきたい。空中の相手を打ち落としたときなども狙っていけるので、弱Pのヒットを確認したら使っていくといいだろう。ただしダメージを大きく与えたいのであれば、対空の立ち弱Pがヒットした瞬間にダンクレシーブ（弱）へつなぐほうがいいだろう。

COMBO-06はラオウ、トキ、シン、レイ、サウザーには決まりにくいので、立ち強Kから直接ダンクレシーブ（弱）につなぐといいだろう。なお当て身で取る攻撃は地上技でないと連続技につながらないので注意しよう。

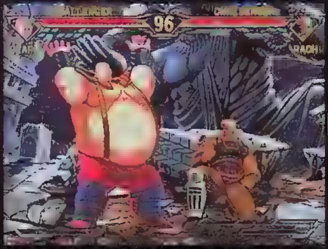
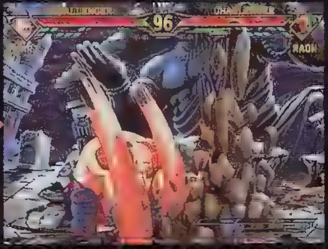
COMBO-07はリーチに優れるヘヴィーストライクを利用して、ガードを固める相手に使っていくと効果を発揮する。ヘヴィーストライクがヒットすれば相手がレバガチャで回復しようとしてもハートのAが確定する。逃げちゃダメのスーパーアーマーを利用してハートのAを狙っていくのもアリだ。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

重厚な見た目に似合わず細かいテクニックを要求されるハート様。ポテンシャルを引き出すには丁寧な操作が必要だ。

オーラゲージをためることが重要

ハート様の主力武器は究極奥義であるハートのAと、どこからでもどうぞ(GC)の2つ。どちらもオーラゲージを必要とするので、まずはゲージをためていくことが重要項目になる。対シン戦か同キャラ戦以外ならガードクラッシュが発生しないので、攻め中心の相手なら攻撃をガードしまくってためるといい。自分から攻めつつオーラゲージをためたいのであればアースクラッシュで相手をけん制し、中間距離では立ち弱Pを出しておくことでジャンプや空中ダッシュを迎撃していく。弱Pヒット時はダンクレシーブや立ち強K→アースクラッシュにつなぎたい。

少なくともゲージが1本分たまるまではけん制と防御に徹したほうがいい。各種アースクラッシュをガードさせていけばオーラゲージがすぐたまるので、相手の動きを見ながら使い分けて相手にぶつけていこう。

遠距離から中間距離にかけての攻防

オーラゲージがあるときは、どこからでもどうぞ(GC)を使った連続技を狙っていきたい。跳ね返した相手を壁でバウンドさせれば自動ブーストからの立ち強K→ダンクレシーブで星を奪っていけるなど、連続技の幅も広がる。相手がどこからでもどうぞ(GC)を意識して、当て身がヒットしない中距離からの単発技でけん制するようになったらスーパーアーマー性能があり、相手を浮かせるしゃがみ強Pでけん制をつぶしたり、逃げちゃダメで吸い込んでからの連続技やハートのAを狙っていくといいだろう。

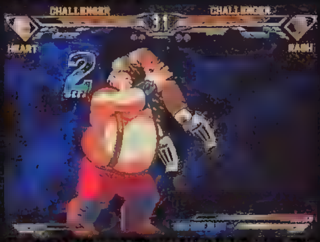
消費したオーラゲージはアースクラッシュなどですぐに回復させていこう。ここでアースクラッシュをアジリティーディフェンスで回避してくる相手にはガード不能でリーチが長いヘヴィーストライクを狙い、そのまま追撃していくのが有効だ。もちろんヒットしたらハートのAを狙っていくのがセオリー。ゲージがないときはしゃがみ弱K→バニシングストライクからの連続技で攻めよう。



どこからでもどうぞ(GC)の成功率がそのままハート様の勝率につながるといっても過言ではない。的確にコマンドを入力していこう。

接近戦での細かい対応を覚える

遠距離や中間距離の戦いだけでは大きなダメージを与えられないので、接近戦での攻めもしっかりと使いこなしていくことが重要。どこからでもどうぞが効かない相手の足払いには空中ダッシュからの強Kを出して攻撃するか、アースクラッシュ(弱)→ジャンプ強Pでダウンさせて接近するといいだろう。接近後は【立ち弱P(1段目)〜立ち強K】と技を出してヒット確認をし、連続技がヒットしたら追撃、ガードされたら通常技キャンセルから逃げちゃダメを出し攻めを継続していく。逃げちゃダメで吸い込んだ後は再度【立ち弱P(1段目)〜立ち強K】でヒット確認をするか、スーパーアーマーを活かしてのハートのAを狙う。警戒して立ち強Kをガードしたあとにジャンプする相手には、ワンテンポ置いてのアースクラッシュ(弱)を当ててダメージを与える。判定の強い立ち弱Pを出しておき、ヒット状況によってそのあとの技を変化させるのもいい。



ハートのAは発生の瞬間に投げが成立する上に、発生の瞬間は無敵なので相手の反撃をスーパーアーマーで受けて出せば確実に捕まえることができるのだ。

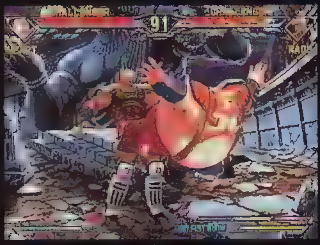




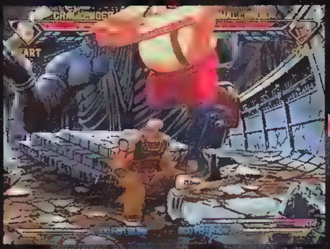
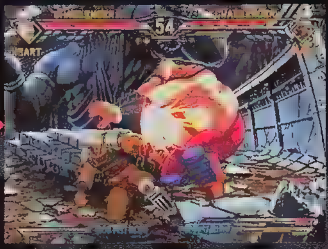
【立ち弱P→立ち強K】と【しゃがみ弱K→バニシングストライク】は接近戦での連続技始動の要となる。接近戦ではヒット確認しながらそのあとの連続技、もしくは逃げちゃダメにつなげるように練習しておこう。

ハート様なりの起き攻めを構築する

ハート様が相手をダウンさせたあとはジャンプ攻撃からの起き攻めを狙うのがセオリーになる。ジャンプ強Pはジャンプ中にPを押し続けることでスーパーアーマーがつくが、これを押し続けたまま着地するとスーパーアーマー特性を残したまま立ち状態に移行できる。これを利用して起き上がりに空振りし、立ち弱P→立ち強Kの連続技につなごう。またハイジャンプから空中ダッシュKを立っている相手に出すとめくり攻撃を狙える。相手の起き上がりに合わせるのではなく、立ち上がったタイミングで狙うことでめくりを狙えるので、相手に一撃を加えて固め、その後のハート様の選択肢を増やしていくといい。無敵系の起き上がり技がある相手には注意して動くこと。



めくりジャンプ強Kのタイミングは相手が起き上がったあとになる。重ねて出すのではなく、立っている相手を跳び越して判定を発生させる感覚だ。

ジャンプ中強Pは空中ダッシュを使い、相手の起き上がりに合わせて目前に着地するように空中の軌道を修正。相手がうかつに手を出せば着地時に残っているスーパーアーマーの効果で反撃できる。



哀しき女
マミヤ

『私はとうに女を捨てたわ』



■流派：－
■CV：藤田淑子
■20歳の誕生日に両親を殺害され、さらにユダに連れ去られてしまう。その後彼女は女であることを捨て、村のリーダーにつき、そこでケンシロウ、レイと出会うことになる。

BASIC STYLE



COLOR SELECT

マミヤの服装は原作のトキ編以降のものが採用されている。弱キック＆スタートカラーはアニメ版と同じ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離立ち攻撃	攻撃力 8 / 属性 立屈A	攻撃力 14(7) / 属性 立屈A	攻撃力 8 / 属性 立屈A	攻撃力 6×2 / 属性 立屈A
遠距離立ち攻撃	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 12(5) / 属性 立屈A	攻撃力 6 / 属性 立屈A	攻撃力 5×6 / 属性 立屈A
しゃがみ攻撃	攻撃力 5 / 属性 立屈A	攻撃力 11(4) / 属性 立屈A	攻撃力 5 / 属性 屈	攻撃力 9×2 / 属性 屈
ジャンプ攻撃	攻撃力 5 / 属性 立空	攻撃力 9(3) / 属性 立空	攻撃力 5 / 属性 立空	攻撃力 3×2 / 属性 立空



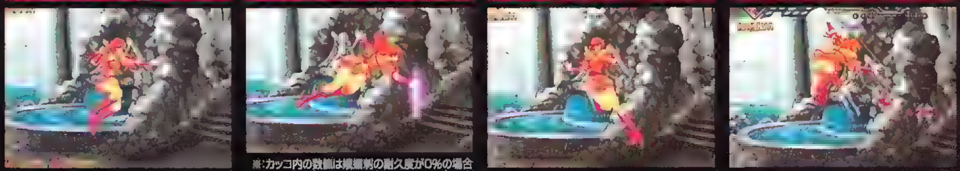
※カッコ内の数値は娥媚刺の耐久度が0%の場合



※カッコ内の数値は娥媚刺の耐久度が0%の場合



※カッコ内の数値は娥媚刺の耐久度が0%の場合



※カッコ内の数値は娥媚刺の耐久度が0%の場合

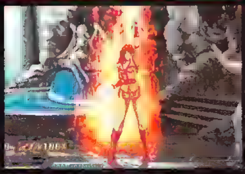
特殊技

➡+弱P		−	攻撃力	8×2		立A



グレイヴシュート

P&強P同時押し		
攻撃力	14	属性 立屈A



バニシングストライク

P&弱K同時押し、タメ可		★
攻撃力	16	属性 立屈A



ヘヴィーバニシングストライク

P&弱K同時押し、最大タメ		★
攻撃力	16	属性 立屈A



ガードキャンセル

		−
攻撃力	9	属性 全



ヘヴィーストライク

P&弱K同時押し		★
攻撃力	5	属性 −



投げ

相手の近くで➡+強P		−	攻撃力	23		全



●地上通常技

近距離立ち弱Pはマミヤの通常技の中でもっとも発生が早い。ヘヴィーストライクから目押しで通常技につなぐのに役立てよう。遠距離立ち弱Pは相手の空中ダッシュに対するけん制に使おう。遠距離立ち強Kはヨーヨーを使用した多段技。リーチが長いので中間距離でのけん制に役立つ。なお、ジャンプキャンセル可能だ。

しゃがみ弱Kは連打キャンセルの利く下段攻撃。連続技の始動や中段と下段の二択の選択肢に用いる。しゃがみ強Pは娥媚刺を使用した攻撃。娥媚刺ゲージが残っている場合は攻撃判定が強く、対空迎撃に利用できる。カウンターヒットさせると、星をひとつ奪う効果もある。しゃがみ強Kはヒット時に相手を空中に浮かせる攻撃。近距離ならばしゃがみ弱Kなどからつながる。

●空中通常技

ジャンプ弱Kは下方向へ強い攻撃判定を持つので跳び込みに使いやすい。ジャンプ強Pは娥媚刺を使用する攻撃。カウンターヒット時は星をひとつ減らせる。ジャンプ強Kはヨーヨーを使う2段技。攻撃判定が強く、空対空や跳び込みに向いている技だ。

●特殊技

➡+弱Pは中段判定の2段技。2段目をヒットさせると相手を浮かせられるので、ブーストからグレイヴシュートへつなごう。➡+強Pは相手にヨーヨーを引っ掛けて、後方へ投げ飛ばす打撃投げ。ガード可能なのでガードを崩す用途には使えない。

ヘヴィーストライクはリーチが長くガードを揺さぶるのに役立つ。ブーストを使わず近距離立ち弱Pやしゃがみ弱Pにつなげられるのがメリット。バニシングストライクはヘルメットで相手を殴る動作。リーチは短いが、最大タメを利用したガードの揺さぶり効果は大きい。グレイヴシュートはリーチは短いが全身に攻撃判定を持つ。ブーストを利用した連続技の中継や、相手の跳び込みに対して置くように出すといい。

ガードキャンセルは全キャラの中でもっとも攻撃発生が早い。オーラゲージを使用するが、相手のラッシュを確実に切り返せる。

必殺技 チョークヨーヨー

空中で弱K&強K同時押し	★	10	—



必殺技 ボウガン（上段）

⬇⬊➡+弱P	[★]	攻撃力 18	全



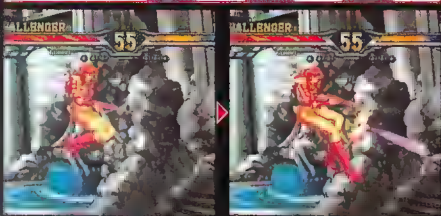
必殺技 ボウガン（下段）

⬇⬊➡+弱K	[★]	攻撃力 18	屈A



必殺技 空中ボウガン

空中で⬇⬊➡+弱P	[★]	16	全



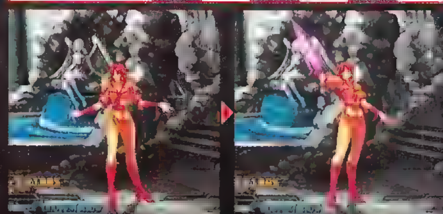
必殺技 ボウガンリロード

⬇⬋⬅+弱P	—	—	—



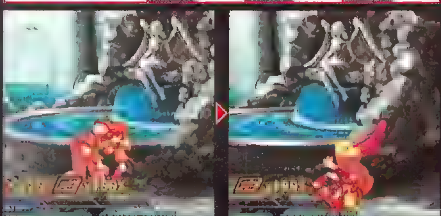
必殺技 娥媚刺交換

⬇⬋⬅+強P	—	—	—



必殺技 前転

⬇⬋⬅+弱K	—	—	—



必殺技 メットボム

⬇⬊➡+強K	[★]	17	立屈A※



※：バウンド判定時は立空になる

必殺技 スパイクアタック

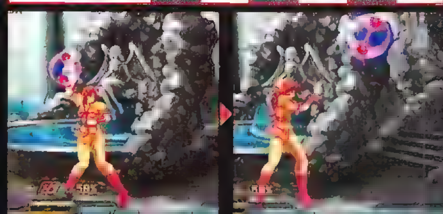
⬇⬊➡+強P・弱Por弱K	[★]※	17※	屈※



※：追加入力の強P版は攻撃力17(14)で、ガードが立A、星が★[★★]。追加入力なしおよび弱K版は攻撃力18(15)で星が[★]、ガードが屈となる。
なお、カッコ内の数値は娥媚刺の耐久度が0%の場合

必殺技 バインドヨーヨー

➡⬇⬊+強P	—	—	—



●ボウガン（上段）

ボウガンストックをひとつ消費して、上段判定のボウガンを撃つ。通常の飛び道具とは異なり、相手の通常技でかき消されてしまう。遠距離でのけん制に役立つがしゃがみには当たらない。

●ボウガン（下段）

ボウガンストックをひとつ消費して、下段判定のボウガンを発射する。ボウガン（上段）と同じく、相手の通常技をぶつけられるとかき消される。遠距離からのけん制や、メットボムの軌道を変えたいときに使っていく必殺技だ。

●空中ボウガン

ボウガンストックをひとつ消費して、空中から斜め下方へボウガンを発射する。ほかのボウガンと同じく、相手の通常技でかき消される。スキが小さく攻撃発生が早いので、連続技にも使いやすい。

●ボウガンリロード

ボウガンのストックを最大値の10発まで回復させる。スキが大きいので、相手をダウンさせたときなどに使用しないと、手痛い反撃を受ける可能性が高い。残弾はラウンドごとに補充される。

●メットボム

地面にヘルメットを転がす。相手の通常技でかき消されてしまうが、遠距離からのけん制に役立つ。起動が遅いので追いかけるように動き、相手に接近するのに利用しよう。なお、転がっているヘルメットをボウガンで撃つと、ヘルメットを跳ねさせる。跳ねたヘルメットは中段判定だ。

●前転

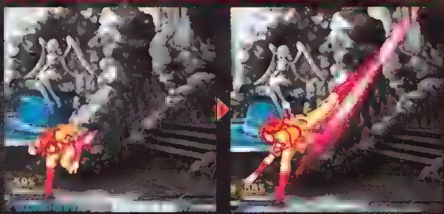
前転して前方に進む。姿勢が低いため、ジャンプ攻撃など打点が高い攻撃をかわしつつ移動できるので便利。ちなみに前転中は接触判定がなくなるため、相手の裏側に回ることができる。

●娥媚刺交換

ジャンプ強P、近距離立ち強P、遠距離立ち強P、しゃがみ強P、スパイクアタックの追加技で消費する娥媚刺の耐久値を100%に回復させる。ただし、モーションが全体的に遅くスキを突かれやすいのが難点。娥媚刺を使用する技は、ヒット時に10%、ガード時に20%消費する。なお、娥媚刺の耐久値がある状態では、攻撃判定が強く、カウンターヒット時に星をひとつ奪えるメリットがある。

必殺技 バックスラッシュキック

コマンド	[illegible]		攻撃力		[illegible]	
➡⬇↘＋強K		[★]		16		立屈A



究極奥義 バイク

コマンド	[illegible]		[illegible]		[illegible]	
⬇↘➡⬇↘➡＋強P		[★]※		9※		立屈A※



※：爆発時は量が★[★★]、攻撃力が18、ガードが全となる

究極奥義 バインドトリック

コマンド	[illegible]		[illegible]		[illegible]	
⬇↘➡⬇↘➡＋弱P		★[★★]		4×2＋3※		全



※：バインドトリックヒット後のジャンプ中は特を含む各種攻撃ボタンで専用攻撃が出る。ダメージはボタンごとに異なり、弱Pと弱Kは1、強Pは7、強Kは9、特は7＋2×10

一撃必殺奥義 さようなら

コマンド	[illegible]		[illegible]		[illegible]	
⬇↘➡＋強P＆強K同時押し		－		5		全



●スパイクアタック

前方へ走り、弱Pでヒット時に星をひとつ減らせる中段判定の跳び込み攻撃、弱Kで下段判定のスライディングで攻撃する。追加弱Pは主にガード崩しに利用する。ただしガードされたときのスキは大きいので注意。追加弱Kはタイミングよくボタンを押せば、しゃがみ強Pや近距離立ち強Kから連続ヒットする。画面端ならさらにしゃがみ弱Pなどで追撃できるので連続技の中継に使おう。ただし、娥媚刺の耐久値がない状態だと、連続ヒットさせられないので注意。

●バインドヨーヨー

空中にヨーヨーを停滞させる。ダメージを与えられないが、相手がヨーヨーに接触している時は移動速度が遅くなる。なお、バインドヨーヨーに接触している相手にバックスラッシュキックを当てると、星をひとつ奪うことができる。

●バックスラッシュキック

背面から蹴り上げる必殺技。上半身無敵なので、対空迎撃技として役立つ。カウンターヒットさせると相手を壁に吹き飛ばすことが可能。

●バインドトリック

ヨーヨーを前方に投げ、ヒットすると相手を上空に打ち上げる。上空へ打ち上げたあとは自動的にジャンプで追いかけたあと、各種ボタンで追撃可能。強P、強Kは相手を叩き落す効果があり、[特]を押すとボウガンの残弾全てを真下へ射出する。無敵時間が長いので、割り込みに役立てよう。

●バイク

バイクに乗って登場する究極奥義。⬅⬅で移動方向反転、⬅でウィリー、⬆でジャンプ、弱P、弱K、強P、強Kで飛び降りつつバイクを爆発させる。バイクを一定回数相手に当てると自動的に爆発し、マミヤ自身もダメージを受けるので注意。

●さようなら

上空に薬の入ったビンを投げたあと、レバーの上下で操作してボウガン発射する技。ビンにボウガンを当てると割れて、中から薬の入ったカプセルがばら撒かれる。相手にそのばら撒かれたカプセルをヒットさせると、一撃でK.O.できる。なお、弱Pを押し続けてのタメ撃ちボウガンは、ガード不能。ヒット時は相手をよろけさせる効果を持つ。

連続技 COMBO

ダメージは低いが、星を一度に大量に奪える連続技が豊富に備わっている。難易度は高めだが練習して使いこなそう。

COMBO-01

スパイクアタック（追加弱P）→（BC）グレイヴシュート→（AC）【弱P→強P→強K】→（C）チョークヨーヨー

スパイクアタック（追加弱P）で相手のガードを崩したときの連続技。スパイクアタック（追加弱P）をブーストでキャンセルし、着地後すぐにグレイブシュートを出そう。相手が画面端にいるときは、ジャンプ強K後に空中ボウガン→チョークヨーヨーに変え、星を一気に3つ奪おう。



COMBO-02

ヘヴィーストライク→【近距離立ち弱P→近距離立ち強K】→（C）スパイクアタック（追加弱K）

ヘヴィーストライクからブーストを使わずに近距離立ち弱Pへつなげる連続技。画面端でスパイクアタック（追加弱K）をヒットさせた場合は、さらにしゃがみ弱P→近距離立ち強P→バニシングストライクが決まる。また、オーラゲージがある場合は、近距離立ち強Kからバインドヨーヨーへつなげられる。



COMBO-03

【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P】→（BC）バニシンクストライク（自動ブースト）→【しゃがみ強P→クレイヴシュート】→（AC）空中ボウガン→ダッシュ遠距離立ち弱P→【ダッシュ【ジャンプK→降りジャンプ弱K】】×2→バインドトリック→（AC）ジャンプ弱K×2

星を一気に3つ奪う連続技。しゃがみ強Pを当てた瞬間に強P&強K&[特]を同時押ししてバニシングストライクへ。グレイヴシュート後は⬇↘➡↗+弱Pと入力して、低空で空中ボウガンを出そう。バインドトリック後に相手の星がない場合は、COMBO-04の方法でさようなら…へつなぐといい。



COMBO-04

バインドトリック→【弱P→弱K】→さようなら…

バインドトリックから一撃必殺奥義へつなぐ連続技。エリアルジャンプ弱P→弱K後は、レバーを➡に少しだけ入力して相手の真下に着地するように移動し、さようなら…を出す。そのあとは相手に薬ビン部分が当たるのを確認してから、ボウガンを1発、すぐに2を入力してからボウガンを2～3発撃とう。



COMBO-05

【しゃがみ弱K→しゃがみ強K】→（C）バインドトリック→（AC）ジャンプ弱K×2→グレイヴシュート→（AC）ジャンプ弱P→（C）チョークヨーヨー

COMBO-06

【しゃがみ弱K→しゃがみ強K】→（C）バックスラッシュキック→（BC）グレイヴシュート→（AC）ジャンプ弱P→（C）チョークヨーヨー

COMBO-07

（空中の相手に）【しゃがみ強P→グレイヴシュート】→（AC）【弱P→強P→強K】→（C）空中ボウガン→チョークヨーヨー

COMBO-05はケンシロウ、ラオウ、シン、レイ、ユダ、サウザーに決められる連続技。エリアルジャンプ後のジャンプ弱Kはジャンプ頂点でヒットさせ、相手が落下するのを待ってからグレイヴシュートにつなごう。なお、トキ、ハート様、マミヤには、後述のCOMBO-06を使うといい。

COMBO-06はブーストを使用して、しゃがみ強Kからグレイヴシュートへつなげる連続技。バックスラッシュキックをヒットさせたあとは、弱P&強P&[特]同時押しでグレイヴシュートへつなげるのが簡単だ。

COMBO-07はしゃがみ強Pで相手のジャンプ攻撃を撃墜したときに狙う連続技。ラオウ、トキ、ジャギ、サウザー、ハート様、マミヤには、画面端付近でしか空中ボウガン→チョークヨーヨーが入らないので注意。また、しゃがみ強Pの先端がヒットしたと判断した場合は、弱P&強P&[特]を同時押しして、ブースト→グレイヴシュートにつなげたい。

対戦攻略 VS HUMAN BATTLE

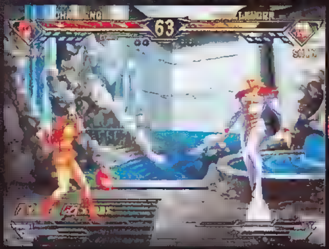
防御力が低く、たたみかけられると非常に厳しい戦いとなる。先手をうって間断なく攻め続けよう。

各種飛び道具を使って相手を寄せ付けない闘いをしよう

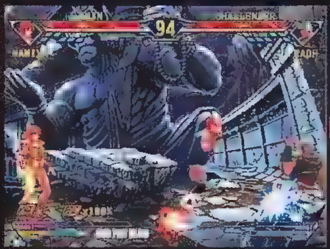
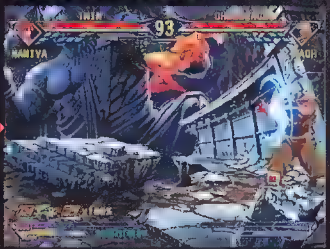
防御力が全キャラ中もっとも低く、どの相手と戦ってもガードゲージが出現してしまうマミヤは、各種ボウガンやメットボムを利用して、相手に寄せ付けないように闘う必要がある。もし、相手に触れられてしまった場合は、オーラゲージがある状況ではガードキャンセルを活用しよう。一方、オーラゲージがない状況では、無敵時間のあるバックステップや打点の高い攻撃を避けられる前転を利用して、巧みに逃げる必要がある。

中間距離ではリーチの長い遠距離立ち強Kで相手をけん制するのが基本。ヒット時はブースト→バニシングストライクへ移行し、ガードされた場合はメットボムを出して様子見し、相手の行動に対処していく。ここで相手がジャンプするようならば対空技で迎撃するか、前転で相手のジャンプ攻撃を避けつつ間合いを離すといい。メットボムに対して何もアクションを起こさず地上にとどまるならば、ダッシュで接近してガードを揺さぶりにかかろう。

メットボムを出したあとは、ボウガン（下段）や低空からの空中ボウガンでメットボムを跳ねさせてみよう。そうすると相手はジャンプで逃げづらくなるため、空中ダッシュやダッシュで有利な状況を作りつつ相手に接近することが可能だ。



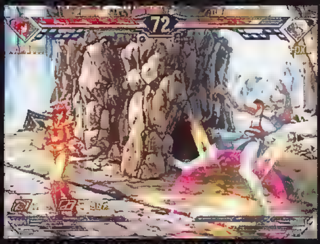

相手と自分の間合いを離し、メットボムを出して相手の行動を伺うのが基本。メットボムを嫌がってジャンプするようならば、上半身無敵のバックスラッシュキックやしゃがみ強Pなどで迎撃するといい。

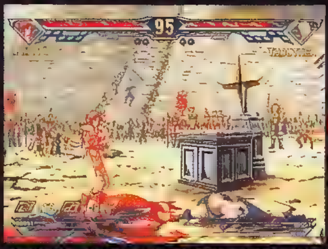
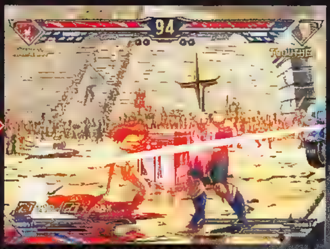
メットボム→ボウガン（下段）でメットボムを跳ねさせてから、前方ジャンプ強Kで相手へ接近する。これで相手に触れることに成功したら、後述の中段と下段の二択で相手のガードを崩しにかかろう。

ガード困難な起き攻めを仕掛ける

バインドトリック→ジャンプ弱K×2や、スパイクアタック（追加弱K）で相手をダウンさせたあとは、相手の起き上がりに合わせてメットボム→ヘヴィーストライクを重ねよう。うまく重なっていればヘヴィーストライクまで連続ガードになるため、相手がガードキャンセルしない限りは回避できない。ヘヴィーストライクからはブーストを使用せずとも近距離立ち弱Pが連続ヒットするので、ブーストゲージを使用して壁やられを利用した連続技やバインドトリックにつなげれば、再度このガード困難な連係へ移行できる。なお、起き上がりに重ねたメットボムがヒットした場合は、続くヘヴィーストライクが空中ヒットとなるので注意。



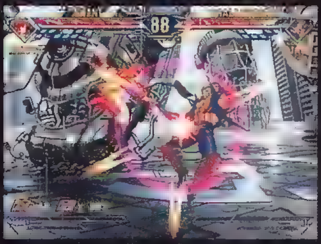
メットボムがヒットしたときには連続技の構成が変化するので、必ず相手の挙動に注目しておきたい。難易度は高いが、できればかなりパワーアップする。

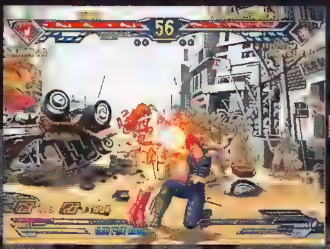
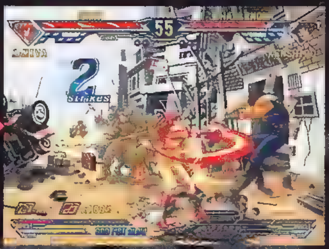
メットボム→ヘヴィーストライクをヒットさせ、近距離立ち弱Pを目押しでつなげるのがこの連係の基本的な流れ。そのあとは自分のブーストゲージ、オーラゲージの残量を確認して、連続技の構成を変えていこう。

中段と下段の二択でガードを崩す

使用頻度の高いチョークヨーヨーのあとなどはメットボム重ねがうまくいかない。このような状況での起き攻めは、少々強引ではあるが中段攻撃である➡＋弱Pと下段のしゃがみKで二択をせまるのがオススメ。➡＋弱Pは2段技なので、ヒット確認をしてから弱P＆強P＆［特］を同時押ししてグレイヴシュートへつなげていく。中間距離で遠距離立ち強Kや近距離でしゃがみ弱Kをガードさせたときにブーストが使用可能ならば、スパイクアタックの追加弱Pと追加弱Kで中下段の二択を相手に仕掛けていくのも得策といえるだろう。中段の追加弱PからはCOMBO-01へ、下段の追加弱KからはブーストーグレイヴシュートへとつなげＩ、さらなる追撃を狙おう。



スパイクアタック（追加弱P）は通常ヒットでも量を奪える。そのあとの連続技まで成功させれば、相手にかなりのダメージを与えられる。

➡＋弱Pの１段目がヒットした時は相手が地上食らい状態。ここで強P＆強K＆［特］同時押しすれば、バニシングストライクから壁やられを利用した連続技へ移行できる。ヒット確認できないが見返りは大きい。

対CPU戦攻略 BATTLE TACTICS

CPU戦で立ちふさがる数多くの強敵（とも）たち。彼らを簡単に倒す方法をこのページで伝授するぞ！

CPUキャラクターの弱点を突いていこう

CPU戦は全8ステージを戦い抜く1人用のモード。使用するキャラクターによって対戦相手は異なるが、最終戦の相手は必ずCPU戦専用のボスキャラクター、拳王になる（下表参照）。

CPUキャラクターの大きな特徴として挙げられるのが、ガードが甘いこと。この傾向は最終戦の拳王まで共通に存在するため、しゃがみ弱Pやしゃがみ弱Kを始動技とする連続技を多用すれば、たやすくCPUキャラクターの体力を奪えるのだ。同様に、一撃必殺奥義もCPUキャラクターには決まりやすい。使用キャラクターが星を奪いやすいタイプであれば、積極的に狙っていくこと。

小技からの連続技を決める

CPUキャラクターは足元がお留守になりやすい。しゃがみ弱攻撃からの連続技を強引でもいいから狙おう。ダッシュからや起き上がりが狙い目。



しゃがみ弱攻撃始動の連続技や連係技で、ガードの甘いCPUキャラクターの星とダメージを奪っていく。

一撃必殺奥義も狙い目になる

CPUキャラクターの死兆星が点灯したあとはバニシングストライク（→自動ブースト）→一撃必殺奥義を決めよう。



バニシングストライク始動の連続技から一撃必殺奥義。一番簡単に勝利できる方法である。

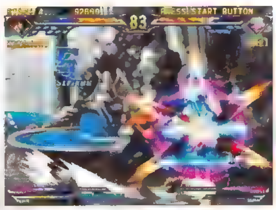
■使用キャラクター別CPU戦対戦相手

ステージ／使用キャラ	ケンシロウ	ラオウ	トキ	ジャギ	シン	レイ	ユダ	サウザー	ハート	マミヤ
ステージ1	ハート	シン	ジャギ	ハート	ハート	ジャギ	サウザー	ユダ	マミヤ	ジャギ
ステージ2	シン	ジャギ	シン	シン	マミヤ	シン	ケンシロウ	レイ	トキ	シン
ステージ3	マミヤ	レイ	ハート	ユダ	レイ	ハート	トキ	シン	ジャギ	トキ
ステージ4	レイ	ユダ	レイ	サウザー	サウザー	サウザー	ジャギ	マミヤ	ユダ	ハート
ステージ5	ジャギ	サウザー	ユダ	トキ	ユダ	ケンシロウ	マミヤ	ジャギ	レイ	ケンシロウ
ステージ6	トキ	トキ	サウザー	レイ	トキ	マミヤ	シン	ハート	ケンシロウ	レイ
ステージ7	サウザー	ケンシロウ	ケンシロウ	ケンシロウ	ケンシロウ	ユダ	レイ	ケンシロウ	シン	ユダ
ステージ8	拳王									



ケンシロウ KENSHIRO
●ジャンプ弱Kからの連続技を決めていこう

北斗蛇雷咬を交えた連続技がCPUキャラクターには効果的。低空ダッシュ【弱K→弱P】→【しゃがみ弱K×2→近距離立ち強K→遠距離立ち強K】→(C)北斗蛇雷咬→(JC)空中ダッシュ強P→北斗有情猛将破、などの連続技でガリガリCPUキャラクターの体力を削ろう。オーラゲージがあるなら、最後の技を天破活殺に変更しよう。



低空ダッシュ弱Kやしゃがみ弱Kから、北斗蛇雷咬からみの連続技を決める。

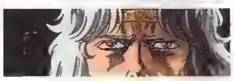


ラオウ RAOH
●しゃがみ弱Kから北斗羅裂拳を狙う

【しゃがみ弱K×2→遠距離立ち強K】→(C)北斗羅裂拳でCPUキャラクターの体力を奪っていく。ブーストゲージがあるなら、北斗羅裂拳をブースキャンセルし、グレイヴシュート→(AC)強P→(C)叙→【しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→しゃがみ強P】→ジャンプ強P……と技をつないで追撃を狙おう。



破壊力がある北斗剛掌波を連射するだけでも、意外と勝ち進める。



トキ TOKI
●強力なしゃがみ強Kを多用したい

しゃがみ弱Pからの連続技を狙うのが基本。【しゃがみ弱P×2→しゃがみ強K】→(C)北斗無想流舞（前方）→グレイヴシュート→(AC)【弱P→弱K→強P】→(C)天翔百裂拳で攻めていこう。オーラゲージがある場合は、最後の天翔百裂拳を北斗無想流舞（垂直）でキャンセルし、着地後に北斗有情断迅拳を決めよう。

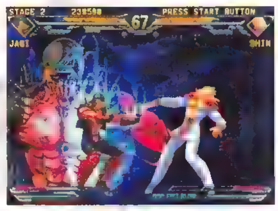


しゃがみ弱Pからしゃがみ強Kが決まれば大ダメージ確定。



ジャギ JAGI
●リーチの長いグレイヴシュートを多用

【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P】→(C)ショットガン（前方）の連係で相手をけん制し、リーチのあるグレイヴシュートを当てていこう。グレイヴシュートヒット後はエリアルジャンプから【強P→強K】→(C)北斗千手殺で追撃だ。ガソリンで守りを固めながらショットガン（前方）を連射するのもオススメ。



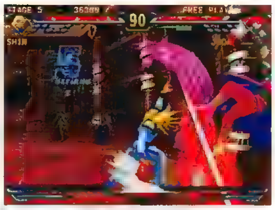
【しゃがみ弱K→しゃがみ強P】→(C)北斗羅漢撃も強力だ。



シン SHIN

●南斗千手斬で星を奪っていこう

CPUキャラクターと距離をとり、南斗千手斬を出すとヒットしやすい。少し間をおいて追加入力すると折り返しの攻撃も当たり、簡単に星を奪うことができる。【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K】→(C)南斗白燕天翔（前方）→ジャンプ強P→近距離立ち強P→(C)南斗追破斬の連係も決まりやすく、オススメ。



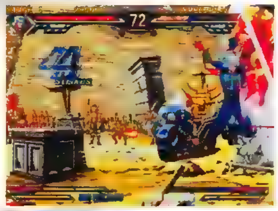
南斗白燕天翔（前方）で相手を固めつつ南斗追破斬で星を奪おう。



レイ REI

●空中戦でCPUキャラクターにダメージ

しゃがみ弱K始動の連続技を決めやすい。【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K】→(JC)強P→【遠距離立ち強P→グレイヴシュート】→(AC)【弱K→強P】→(C)南斗迅襲嘴斬（斜め前下）の連続技で、地道に敵の体力を奪っていこう。南斗狂鶴翔舞を単純に連発するのも効果的。飛燕流舞はけん制として使い道がある。



しゃがみ弱K始動の連続技は、敵を画面端に追い込むと決めやすい。



ユダ JUDA

●コマク&ダガールを常時使おう

コマクの知略で守りを固め、伝衝烈破と一度思い知らせてあげようで中間距離からCPUキャラクターを攻撃していこう。敵が接近してきたら【しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P】→(C)伝衝裂破の連係で牽制する。究極奥義のダム決壊と南斗鷹爪破斬は、攻め込まれたときの切り返しに使っていくこと。



コマクとダガールの技を適当にばらまき、ユダで支援するスタイルが○。



サウザー THOUTHER

●極星十字拳の連続技で押し切る

南斗爆星波と極星十字衝破風を盾にしてダッシュで敵に接近し、【しゃがみ弱K×2→遠距離立ち弱K】→(C)極星十字拳(否退)→極星十字拳(否媚)→極星十字拳(否省)を決めていこう。また、ハイジャンプから南斗爆星波を出し続け、たまに聖帝十字稜を出すだけでも、CPUキャラクターには勝利できる。



極星十字拳を絡めた連続技を決めていく。簡単でオススメだ。



ハート様 HEART

●ひたすらアースクラッシュを狙う

CPU戦で使えるのが弱のアースクラッシュ。この技を当てたあとに、ジャンプ弱P→空中投げを決めて、CPUキャラクターの体力を奪っていこう。また、オーラゲージがあるなら逃げちゃダメで敵を吸い込み、ハートのAを決める手も大いに有効。敵の死兆星が点灯しているなら、ハートのAを超いてえよ〜!!に変更だ。



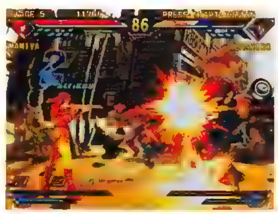
CPU戦ならではの戦法が使える。じつはつかみ投げも実用的。



マミヤ MAMIYA

●ボウガンとメットボムで防御を固める

ガードがルーズなCPUキャラクターは、マミヤの飛び道具の絶好の的。距離を十分に取り、2種類の飛び道具、ボウガンとメットボムをどんどん多用してCPUキャラクターにダメージを与えていこう。ボウガンはカウンターヒットしやすく、容易に星を奪える。弾切れが怖いので、リロードを忘れないように。



ボウガンとメットボムを同時ヒットさせるようにタイミングを計ろう。



VS 拳王 KENOH

●拳王ならではの強烈な攻撃を食らわないように

CPU戦専用キャラクターである拳王は攻撃力が高く、一撃でも食らうと連続技でゴッソリ体力を奪われる恐るべき敵。特に、拳王の専用究極奥義である「北斗剛掌波」の攻撃判定の大きさ、攻撃力の高さは秀逸。ガードしても体力を削られるので、オーラガードするのが基本となる。幸い、ほかのCPUキャラクターと同様にガードが甘いので、小技からの連続技が有効だ。積極的に連続技を狙っていこう。また、ラウンド中に条件を満たすと、拳王の復活イベントが発生する（下の項目参照）。イベントが発生すると体力面で不利なので、勝敗が決するラウンドで拳王の体力を半分程度にしたらタイムオーバー勝ちを狙い、復活イベントを発生させないのも手だ。



究極奥義の北斗剛掌波（空中あり）。まともに食らうと大ダメージだ。



しゃがみ弱Kなどから連続技を狙う。拳王といえどもガードは甘い。

CPUボス拳王の特徴

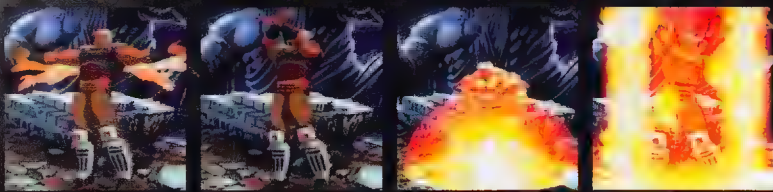
①キャラクター名が「KENOH」
②拳王専用の登場モーションがある（オーラをまとっている）
③拳王専用究極奥義「北斗剛掌波」を使用する
　究極奥義の「北斗剛掌波」は地上、空中の双方で使用でき、通常の「北斗剛掌波」より攻撃判定、ヒット数、ダメージに優れる
④オーラゲージがたまるのが早い
⑤条件を満たすと拳王復活イベントが発生する（右の項目参照）
⑥復活イベント後、勝敗がつくラウンドはBGMがクリスタルキングの「愛を取り戻せ!!」（ゲームOP&アニメ版OP主題歌）になる

拳王の復活イベントの詳細

●拳王の復活イベント発生条件&復活後の拳王の特徴

CPU戦の難易度設定がノーマル以上&拳王が敗北するとプレイヤーキャラの勝利になるラウンド中に、拳王の体力が1/4以下or拳王の死兆星点灯で拳王復活イベントが発生。復活イベント中は60フレーム毎に拳王の身体に攻撃判定が発生。プレイヤーキャラが触れるとダメージを受けるが、体力がゼロにはなることはない。復活イベント後の拳王は①体力、ブーストゲージ、オーラーゲージ、星が全回復。②「無想転生」「北斗呑龍呼法」利用可能カウントがフルになる。③ラウンドタイムが開始時に戻る。④ステータス異常が正常になる［気絶値の回復など］

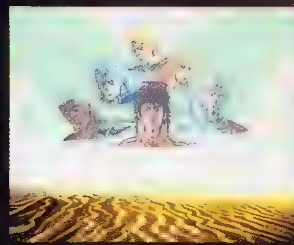
エンディング紹介 ENDING GALLERY



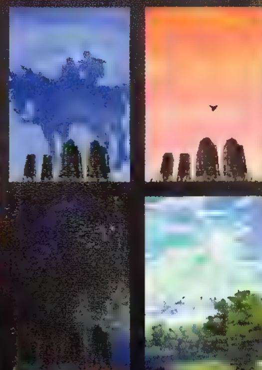
「このラオウ！天にかえるに人の手を借りぬ！！」
「さらばだ！我もまた天へ！！」
「かぁぁぁぁっつ…ぬうおおおおおおおおっ！！」

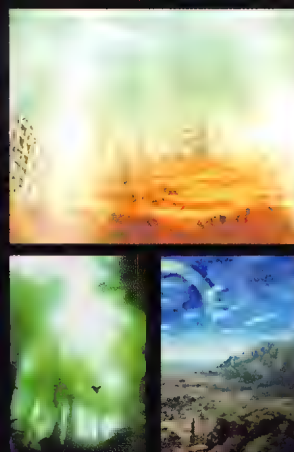
「我が生涯に一片の悔いなし!!」



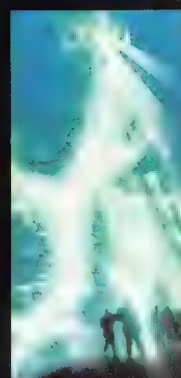


かつて男たちは戦い……





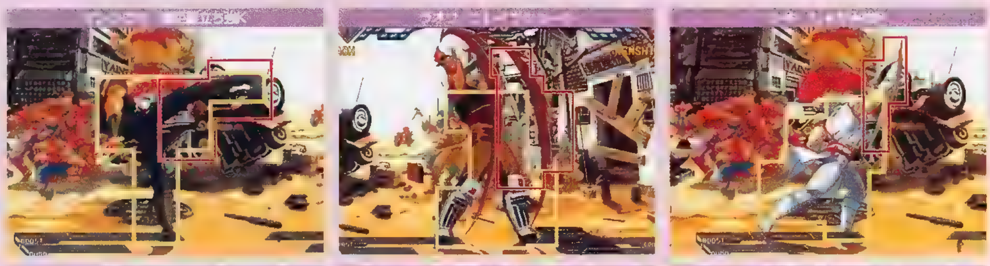
この世に一時の平安を残し、天に地に散って行った



ハート様の拳法殺しコラム 1 ：技の当たり判定①【対空技編】

対空技で強力なのは、上方向の攻撃判定が大きいもの。ここに掲載した技はその条件を満たす優秀な対空技だ。特にトキのしゃがみ強Pやジャギのジャンプ弱Pは、攻撃判定のシールドで食らい判定がガッチリ守られており、非常に優秀だ。足元周辺に広範囲の食らい判定を露出するのは、共通の弱点である。

※赤いラインが攻撃判定（当たり判定）、黄色いラインが食らい判定を示す

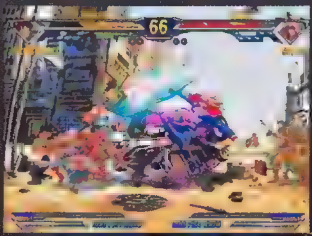




君はコダワリの演出を見たか!?

「北斗の拳」に対する並々ならぬ愛を持って製作された本作品。ゲームの端々に「コダワリ」を感じる演出が満載されている。ファンならニヤリとできる、演出を紹介しよう!

KENSHIRO ●ケンシロウ



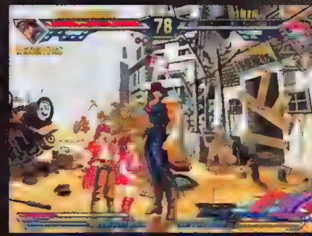
狂ったか、シン!

シンとの対戦で北斗飛衛拳、南斗獄屠拳(弱Kがオススメ)を相殺すると、原作のシーンの再現になる。



てめえに会うために地獄の底から這い戻ったぜ!

VSシンの登場演出。ケンシロウが見得を切るものと、シンが「力こそが～」と言う2パターン。



ケ～ン!

ケンシロウの勝利後に姿を見せるリンとバット。ゲーム中でケンシロウが微笑むのはこのシーンだけ。



ひっ!! ひでぶっ!!

一撃必殺奥義、北斗百裂拳でハート様を倒すと、彼の断末魔が名台詞「ひでぶっ!」になる。



レイ、踏み込みが甘いぞ!

北斗龍撃虎をレイに成功させると「レイ踏み込みが甘いぞ!」と原作の台詞が(確率20～30%)。



こんなところで吐くんじゃない

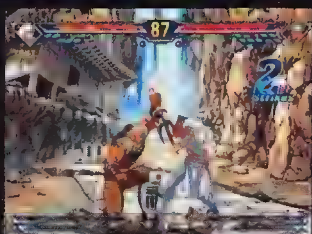
イチコロ中、ユダの後ろにいるコマクに攻撃を当てると、原作のシーンが。ひるむコマクに追撃すると…。

RAOH ●ラオウ



神はわたしとの戦いを読んでいた!

レイの断己相殺拳に秘孔新血愁を合わせると、原作と同じシーンの再現に。タイミングが難しい。



勝負あったな、トキ!

トキにグレイヴシュートから叙を決めると原作と同じ流れに。着地後にトキのしゃがみ強Kで反撃したい。



こ、黒王……

ラオウの勝利後に、愛馬黒王号がやってくる。体格があまりにも大きすぎてなかなか全身を見られない。



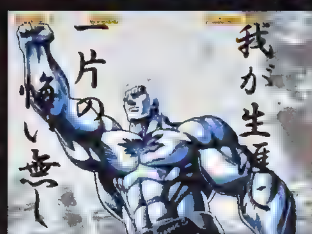
このおれが退くとは…

コンティニュー画面のラオウが迫るシーンは原作のラオウVSフドウ戦の再現。後ろのミサイルに注目!



心地よき痛みというべきか…

CPU拳王との闘いで条件を満たすと復活イベントが発生する。ラオウの長台詞は原作を再現している。



わが生涯に一片の悔いなし!

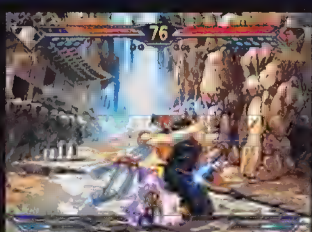
CPU拳王を倒した直後からエンディングの流れは原作の完全再現。世紀末覇者ラオウの死に様を見よ!

TOKI ●トキ



北斗天帰掌!!

ケンシロウとの対戦で北斗天帰掌の構え。相手の拳に倒れても恨まず天に帰るという誓いの儀礼だ。



さらばだ!!

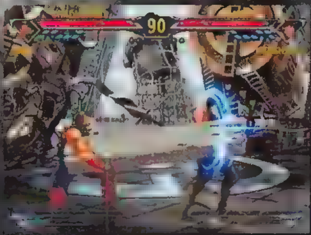
対ラオウ戦で多用した両手の手刀。ラオウを瀬戸際まで追い詰めた技が、トキの通常技。強いはずだ。



見えるはずだ! あの死兆星が!!

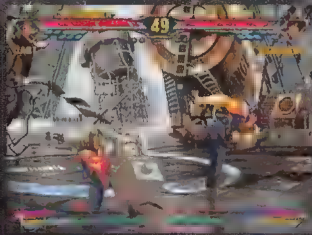
北斗砕覇拳で対戦相手の死兆星を点灯させると、原作同様の演出が入る。対ラオウだと台詞が異なる。

JAGI ●ジャギ



ならばこいつはどうだ!

リーチのあるグレイプシュート。原作では柱でケンシロウを滅多打ちにしたが、通用しなかった。



このお方の名をいってみろ～!

原作にも登場したジャギの胸像(しゃがみガード)。攻撃を受け続けると壊れてしまう。



今は悪魔が微笑む時代なんだ!

VSシンの登場シーン。原作同様、シンをそそのかすジャギだが、ゲームでは拒絶されてしまう。

ジャギの小道具

原作を彩ったジャギの小道具。その多くがゲーム中に登場する。中には小道具でないものも含まれているが、そのどれもがジャギを理解するうえで欠かせないものばかり。これらのアイテムの出展を知ればジャギ使いとしてワンランクアップ!?



撃つよりも殴る方に使われた。 / これでケンシロウの顔面を攻撃。 / 幼子を拷問するときに使用した。 / ガソリンに火をつけるときに使用。 / ケンシロウを追い詰める切り札。 / にわか南斗聖拳。非常にスロー。 / 醒鋭孔を突かれたジャギが拾った。

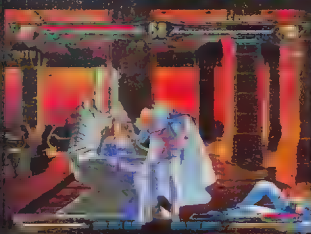
おい、そこに座れ!(通常投げ特集)

●ケンシロウに北斗神拳伝承者の辞退を命令したシーンを再現した通常投げ。ゲームでは10人ぶんが存在。



ケンシロウは原作と同じ。基本。 / 傷を癒すラオウ。ワインに注目。 / 病に身体を冒され、やつれたトキ。 / けだるそうに椅子に座るジャギ。 / 南斗の誇りを忘れず、眼光鋭いシン。 / 秘孔新血愁を突かれ苦悩するレイ。 / いかなるときも美しさを主張する。 / 帝王の椅子に座するサウザー。 / ハート様だけ椅子がなかったりする。 / 後ろ手に縛られ、囚われたマミヤ。

SHIN ●シン



相変らず美しいな

勝利後に出現するユリアに語りかけるシン。しかし、このユリアは……。原作を再現したワンシーン。



おれは、おまえの拳法では死なん!

原作を再現した自決するシンの究極奥義。対戦相手の台詞が違うので、聞き逃さないように。



何本目に死ぬかな～～

一撃必殺奥義はケンシロウに七つの傷をつけた原作の演出が入る。相手がラオウだと突く位置が悩ましい。

REI ●レイ



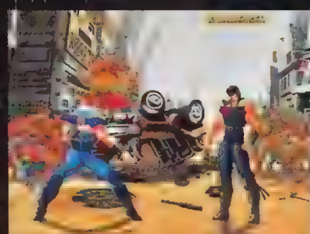
おまえたち食料をもっているかい?

レイの登場演出は女装。野党をおびき寄せ、食料を集める手段にしていた。すさんだ時代のレイだ。



人の皮をかぶった悪魔め!

レイのつかみ投げも原作を再現したワンシーン。非道な行いをする拳王の配下の顔を切り刻む。



だが!! おれはおまえを倒さねばならん!!

牙一族の策略でケンシロウとの闘うことになったレイ。原作の口上を、登場シーンで再現。

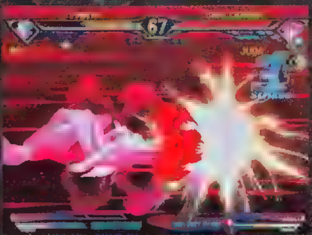
おまえが胸に七つの傷の男か～!!(通常投げ特集)

●胸に七つの傷の男を探すレイ。彼は対戦相手の胸元を切り裂き、胸の傷を確認するのだった……。



ケンシロウ: いきなり、胸に七つの傷を発見! / ラオウ: 世紀末覇者の胸元も切り裂く! / トキ: トキは違うと思う。が、一応切り裂く。 / ジャギ: 大本命。やつが探していた男なのか。 / シン: 共に南斗聖拳を学びし者。念のため。 / レイ: 自身に七つの傷があるはずもない。 / ユダ: 美しさを標榜する彼の胸に傷はない。 / サウザー: 悪の帝王サウザーなら傷がありそうだ。 / ハート様: 上半身裸なので、傷は確認しません。 / マミヤ: 「お前は女だ」と彼女の服を切り裂く。

JUDA ●ユダ



とどめだ! 南斗紅鶴拳奥義、血粧嘴!!

原作でもアニメ版でも見ることができなかった奥義、血粧嘴。なるほど、こんな技だったのか！



おれに勝てるとでも思っているのか!

おれを利用〜の成功後に一度思い〜を使うとダガールがユダに突進。南斗鷹爪破斬を当てると……。



せめて、その胸の中で!!

レイとの対戦で飛翔白麗を食らうと、ユダの自決と独白シーンが、原作の流れそのままに楽しめる。

THOUTHER ●サウザー



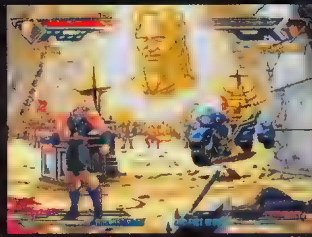
とどめだ!!

聖帝十字陵は対戦相手に聖碑を降らせる。追加入力を含め、南斗白鷺拳のシュウの死に様を再現。



帝王の体に北斗神拳は効かぬ!

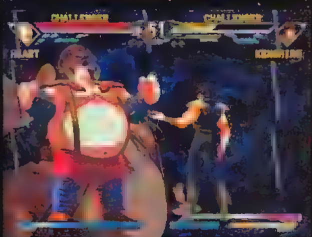
ケンシロウ戦で北斗残悔拳を食らうと、北斗神拳を無効化する演出が。原作同様のボイスに注目。



お、お師さん…

聖帝十字稜ステージでのみ、天翔十字鳳で敵を倒すと、サウザーの師父オウガイが姿を見せる。

HEART ●ハート様



拳法殺しといわれているのをわすれたか〜!

ハートのAはその身体にこん棒をめり込ませ、跳ね返す技。原作ではハート様の部下が多数倒された。



いてえよ〜!!

自分の血を見て逆上したハート様は殺人鬼と化す。突進する姿が原作を再現しており、秀逸だ。



ケンシロウ、おまえは永久にここまであがってこれない

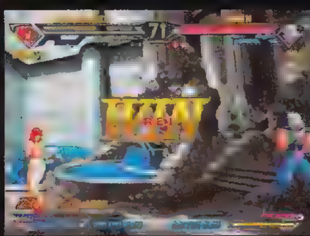
「いてえよ〜!!」を使うとキング（シン）、スペード、ダイヤ、クラブのオールスターが登場する。

MAMIYA ●マミヤ



久しぶりだな、マミヤ

VSユダの登場シーン。腕の紋章を突きつけるユダと、怯えるマミヤ。原作のシーンそのままだ。



お前は女だ…

レイの飛翔白麗を受けると、マミヤの服が切り裂かれる。マミヤを想うレイの心が垣間見える。



蒼星が見えない!! 死兆星が消えた!!

レイを一撃必殺奥義で倒すと天空にレイの顔が。北斗七星の脇から死兆星が消えている点に注目。

085

よろけポーズ大特集

●ヘヴィーストライクなどの攻撃を食らったときのキャラクターのよろけポーズも、実は一癖がある。多くは原作のシーンが採用されたものがよろけポーズになっているのだ。そんなよろけポーズの出展をここで大特集！

ケンシロウ



ラオウとの初戦で胸を突かれ苦しむケンシロウが出展。

ラオウ



ケンシロウとの死闘後、膝を突くのを耐えるラオウ。

トキ



トキに関しては特に出展はなし。じっと攻撃を堪える。

ジャギ



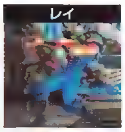
秘孔醒醒孔を突かれ、痛感神経がむき出しになった姿。

シン



シンのよろけポーズも出展はなし。トキに似ている？

レイ



秘孔新血愁を突かれ、身体を襲う激痛に耐えるレイ。

ユダ



レイに頬を切り裂かれ、激しく動揺するユダ。

サウザー



帝王の身体の秘密を解かれ、秘孔が露になった姿。

ハート様



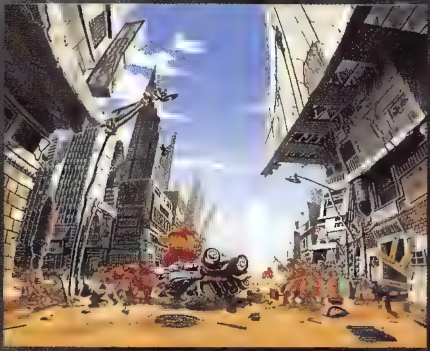
ハート様も原作の出展はなし。すくんだ姿がカワイイ?

マミヤ



ユダの紋章を刻まれ、心に傷を負ったマミヤの姿。

ステージ紹介



リンの村
LEN'S VILLAGE

VS ケンシロウ、ハート様

ケンシロウとリン、そしてバットが出会った村。村に侵入した野党「Z(ジード)」の一味と村人が抗争している姿が描かれている。画面中央にZのリーダー、右端に「北斗現われるところ乱あり！」の言い伝えを知る村の長老が立っている。



サザンクロス
SOUTHERNCROSS

VS シン

キングを名乗るシンが築いた街、サザンクロス。背景ステージはシンの居城だ。画面中央にシンがケンシロウから奪ったユリアがいる。画面左には、ケンシロウの攻撃（アニメ版では北斗十字斬）で吹き飛ばされたシンがぶつかり、砕けた柱がある。



マミヤの村
MAMIYA'S VILLAGE

VS レイ、マミヤ

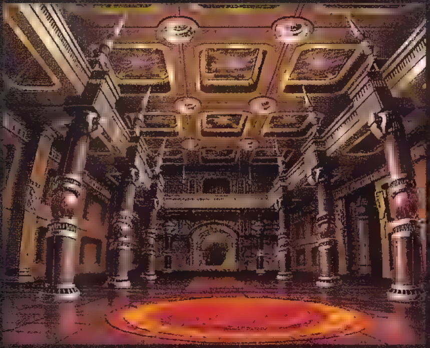
マミヤの両親が荒地を開墾して開拓した村。豊富な貯水量を誇り、大地には花が咲く。背景ステージは村の風呂場で、原作ではリンやマミヤの入浴、レイがマミヤの服を切り裂くシーンが描かれていた。ケンシロウがレイの妹アイリの目を治療したのもここ。



ヘリポート
HELIPORT

VS ジャギ

ケンシロウとジャギが闘ったビルの屋上にあるヘリポート。ジャギはケンシロウの退路を絶つためにこの場所を選んだ。右端にジャギが切り札として使ったガソリン入りのタンクがある。中央にある大破したヘリは、ゲームオリジナルのオブジェ。



ユダの城
JUDA'S CASTLE

VS ユダ

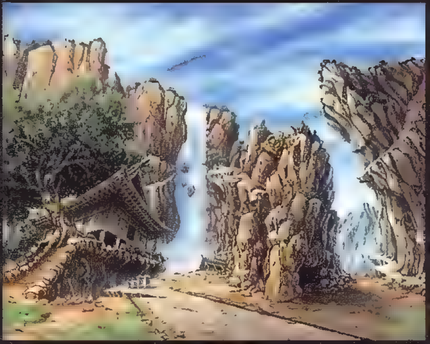
南斗紅鶴拳の使い手、妖星ユダの居城。美しさを至上のものとするユダらしく、画面奥の壁に姿見の鏡を配置している。原作のユダは、この鏡に半裸の姿を映し、「おれは美しいか？」と侍女に問いかけていた。背景ステージにも多数の侍女がいる。



聖帝十字稜
PYRAMID

VS サウザー

聖帝サウザーが子供たちを労働力として築き上げた墳墓。階段に聖碑を運ぶ南斗白鷺拳のシュウ、画面左端の建造物の2階に、ケンシロウを見守るトキとラオウがいる。サウザーの配下として火炎放射器の男や南斗双斬拳の使い手がおり、芸が細かい。



始まりの地
PLACE OF BEGINNING

VS トキ

ラオウとトキが育ち、先の北斗神拳伝承者リュウケンの養子となった始まりの地。左端の古寺の前に、ラオウとトキ、そして両親の墓がある。画面の右の壁に開いた小さな穴には、幼少のころのラオウとトキの胴着が納められている。一種のタイムカプセルだ。



北斗練気闘座
HOKUTO RENKI TOZA

VS 拳王(ラオウ)

ケンシロウとラオウの最後に闘った場所。最強の北斗を葬るため、ラオウが選んだ決戦の地だ。天空には北斗七星が輝く。原作では画面中央の巨大な石像の右手にユリアがのせられていた。ケンシロウとの死闘の末、世紀末覇者ラオウは、ここで天に還った。



DATA
データ解析

『北斗の拳』の
キャラクターボイス&勝利メッセージ、
そして技の一覧を掲載。
本作の世界を楽しむディープな情報が満載だ。

勝利メッセージ一覧

各キャラクターの勝利後に画面に出るメッセージの一覧を紹介している。
出展は集英社より発売中のジャンプ・コミックス『北斗の拳』(税込み各410円。全27巻)より。

ケンシロウ勝利メッセージ一覧

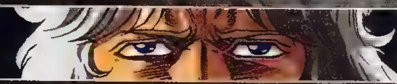
対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	もはや北斗神拳の真髄すら忘れたか!!	JC5巻「怒拳四連弾!!」186ページ	ジャギにより石柱で打たれるケンシロウ。だが、怒りで鋼鉄と化した身体はビクともしない。焦るジャギに対しケンシロウの重い一言。
	おまえごときに使える北斗神拳ではない!!	JC5巻「幼き犠牲!!」101ページ	にわか北斗神拳を扱うジャギの配下を軽く打ちのめしたケンシロウ。誰が見ても納得のこの台詞。
	行け!きさまに伝承者の資格はない!!	JC5巻「非情の掟」151ページ	伝承者争いに敗れ、激昂したジャギを拳で退けたケンシロウの台詞。しかし、ジャギを生かしたことが後々の災いを呼んでしまう……。
[illegible]	ラオウ　おまえが天を握ることはない　野望とともにこの地に眠るがいい!!	JC15巻「心を血に染めて!」124ページ	北斗錬気闘座でラオウとの最後の闘いに挑むケンシロウ。ラオウと対峙するケンシロウはこの台詞を言い放つ。
	ラオウよ　おれにはあなたが最大の強敵だった	JC16巻「さらば強敵よ!」43ページ	ラオウを倒し、ユリアと共に墓前に立つケンシロウ。最強の強敵(とも)ラオウに別れを告げる。
	おれは　あなたの生き様を胸に北斗神拳伝承者として生きよう!!	JC16巻「さらば強敵よ!」45ページ	ラオウの魂を己の心に刻んだケンシロウはユリアと共に旅立つ。ラオウ編のエピローグとなるワンシーン。
[illegible]	トキ…にいさん…	JC7巻「北斗有情拳!」132ページ	鬼の哭く街、カサンドラに囚われていたトキと再会するケンシロウ。運命の輪が交錯する。
	病におかされていなければ　トキ……	JC3巻「捨てえぬ心」22ページ	ラオウとの決戦の前にケンシロウと闘うトキ。互いの拳を交わしたあとにケンシロウがつぶやく。
	本来ならかれが北斗神拳の伝承者になるべきはずの男だった・・・	JC6巻「伝説をつくる男たち!」179ページ	次兄トキのすべてをレイに語るケンシロウ。北斗2000年の歴史でもっとも華麗な技を持つ男、それがトキだ。
[illegible]	ジャギ…おれの名をいってみろ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」175ページ	憤怒の拳(こぶし)でヘリポートの床を破壊し、ジャギを追い詰めたケンシロウが放った台詞。
	きさまの謀略のために果てた4人の怒り…悲しみをじっくり味わうがいい!!	JC5巻「怒拳四連弾!!」183ページ	ジャギの策略で命を落とした者たちの恨みを晴らすため、ケンシロウの怒りの四連撃が炸裂する。
	きさまには地獄すらなまぬるい!!	JC5巻「幼き犠牲!!」115ページ	ケンシロウへの深い恨みから、幼子までもその手にかけたジャギ。ジャギへの怒りがこの名台詞を生む。
[illegible]	執念！ おれを変えたのはきさまが教えた執念だ!!	JC1巻「執念の炎」191ページ	流浪の旅の末、再びシンと対峙したケンシロウ。シンの手刀を見切ったケンシロウは、己の「執念」をシンに見せ付ける
	きさまの技はすべて見切っている　きさまの負けだ！	JC2巻「執念と怒り」9ページ	シンに完敗し、ユリアを奪われたケンシロウ。しかし、シンとの再戦では、力の差をまざまざと見せ付けることに。
	きさまの奥義をやぶったのは怒り　執念にまさるおれの怒りだ!!	JC2巻「執念と怒り」24ページ	ユリアの命を奪ったシンに対し、ケンシロウの怒りが爆発！　血の十字架(ブラッディ・クロス)の形に秘孔を突き、シンを打ち破るのだが……
[illegible]	…すまぬ…おまえまで争いにまきこんでしまった	JC9巻「暴虐! 狗法眼!!」34ページ	世紀末覇者、拳王の拳によりレイに残された命は3日となってしまった。闘いに巻き込んだことを詫びるケンシロウに「いいんだ、後悔していない」とレイ。
	レイ…忘れは　せぬ　おまえもまたよき強敵シンと同じくおれの中に生きつづける	JC10巻「永遠の別れ!」48ページ	死闘の末、ユダを倒したレイだが、彼もまたラオウの拳により果てる。強敵(とも)としてケンシロウがレイに送った言葉だ。
	レイ…踏みこみが甘いぞ！	JC4巻「岩を裂く拳!」187ページ	牙一族の謀略により、ケンシロウとの闘いを余儀なくされたレイ。しかし、その拳には戸惑いが……。
[illegible]	北斗神拳伝承者の名を背負い　今日まで生き抜いてきたおれの拳をうけるがいい!!	JC6巻「仮面の裏!」117ページ	氷の笑いを貼り付けた殺人鬼と化したトキ。迷いを捨て、怒りの拳でトキと闘うケンシロウだったが……?
	おまえの拳はすでに見切った	JC10巻「帝王の微笑!」147ページ	サウザーとの初戦、南斗鳳凰拳の鋭さに戸惑いながらも彼の拳を見切ったケンシロウ。これで勝負はありかと思われたが……。
	終わりだ!!	JC7巻「死の門を開けろ!!」24ページ	カサンドラの門を守る衛士、ライガとフウガを倒し、瞬時に彼らの哀しみを悟ったケンシロウ。これ以上の闘いを止めるように促す。
[illegible]	おまえの鼓動と血の流れがおれに謎を解かせた!!	JC11巻「天砕く拳!!」136ページ	聖帝十字陵でサウザーとの再戦に挑んだケンシロウは、闘いの最中、サウザーの「帝王の身体の謎」を解き明かす。
	哀しみや苦しみだけではない　おまえもぬくもりをおぼえているはずだ	JC11巻「愛深きゆえに堕つ!」168ページ	有情猛翔破でサウザーを打ち破ったケンシロウ。「愛は苦しみや哀しみしか生まぬ」というサウザーの言葉に、ケンシロウはこの台詞で返答する。
	哀しい男よ　誰よりも愛深きゆえに	JC11巻「愛深きゆえに堕つ!」171ページ	敬愛する師、オウガイの元でその波乱に満ちた生涯を終えたサウザー。ケンシロウはサウザーの哀しみをも理解していた。
[illegible]	北斗神拳の前には　おまえは　ただの脂肪のかたまりにすぎん！ 死ね!!	JC1巻「狂乱の殺人者」169ページ	外部からの攻撃をすべて吸収する特異体質のハートを、北斗柔破斬で打ち倒すケンシロウ。ハートは死に際に「ひでぶっ！」の名言を残す。
	やっぱりブタか…ブタはブタ小屋へ行け！	JC1巻「狂乱の殺人者」154ページ	シンが繰り出したハートをブタ扱いするケンシロウ。「人をブタ扱いするとはいい度胸」と返すハートだが、笑い声が「ブヒヒ……」では無理もない。
	北斗神拳は無敵だ！	JC1巻「狂乱の殺人者」166ページ	ケンシロウの北斗神拳を封じ、勝ち誇るハートに対しこの一言。もう、昔のケンシロウではないのだ！
[illegible]	帰れ!! これはおれ自身の問題だ!!	JC6巻「飢えた荒野!」171ページ	ケンシロウのため、危険を冒しながらトキの居場所をつきとめたマミヤ。しかし、ケンシロウの心にはユリアのみが生き続ける。
	おれを倒そうという人間にはすべてこの拳でこたえるのみ!!	JC10巻「南斗白鷺拳! 乱舞!!」74ページ	盲目の闘将、南斗白鷺拳のシュウと対峙したケンシロウ。彼と闘う前にケンシロウがこの台詞を放つ。
	安心しろ　秘孔ははずしてある	JC2巻「執念と怒り」11ページ	シンとの再戦で、一方的にシンを打ちのめすケンシロウ。ついでに台詞でも圧倒。

ラオウ勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	フ…たしかにいい顔つきになった　だが　まだ甘さは変ってないようだな	JC8巻「見えざる魔拳！」85ページ	レイを一撃の元に倒した拳王に、果敢に立ち向かうケンシロウ。その姿を見た拳王は、ケンシロウの成長と今だ抜けぬ甘さを同時に感じ取る。
	ケンシロウうぬがどれほど強大になっていようともこのラオウを倒すことはできぬ	JC14巻「血の奔流！」158ページ	ユリアの居城でラオウとの再戦に挑むケンシロウ。幾多の死闘を経たケンシロウの技は、ラオウの予想をも遥かに上回るほどになっていた。
	親父は伝承者をあやまった　北斗神拳ももはやこれまで!!	JC5巻「非情の掟」144ページ	北斗神拳の伝承者争いに敗れ、狂騒状態となったジャギを尻目に、悠然とふるまうラオウ。彼はケンシロウの甘さを見抜いていた。
[illegible]	天…!! この世に生をうけたからには　おれはすべてをこの手に握る!!	JC7巻「失われた北斗の男」167ページ	恐るべき剛拳を持つ失われた北斗の男、ラオウ。師父リュウケンの前ですらその野望を隠そうとせず、このセリフを言い放つ。
	フッ…いったはずだ！ おれは天を握ると!!	JC8巻「今一瞬の命を！」139ページ	伝承者争いなど最初から眼中になかったラオウ。己の拳を封じようとする師父リュウケンを打ち倒し、最強の男になろうとする。
	おれはだれの命令も受けぬ!! たとえ神の命令でもな!!	JC8巻「今一瞬の命を！」139ページ	師父リュウケンに「北斗神拳を捨てるがいい」と言われたラオウ。しかし、すでに神ですらラオウには倒すべき敵となっていた。
[illegible]	しかしきさまへの死の使者は病ではなくこのおれだったのだーっ!!	JC8巻「静水のように」172ページ	病弱なトキとの闘いを持久戦に持ち込み、勝機を見出したラオウ。勝利を確信したラオウは高らかに勝ち誇る……。
	き…きかぬ　きかぬのだ!!	JC12巻「永訣の時！」108ページ	秘孔・刹活孔を突くことで剛拳を得たトキだが、ラオウには通じなかった。残り少ない命を縮めてまで自分に挑んだ弟の姿にラオウは涙する。
	トキよ　これがオレがこの生涯で流す　最後の涙となろう!! さらば我が生涯最強の敵!!	JC12巻「絆熱くそして哀しく！」125ページ	兄を目指すトキの心に魂を揺さぶられ、涙を流すラオウ。最愛の弟へ、今生の別れとなる拳を振り下ろす……！
[illegible]	拳の強弱はそもそも天賦の才!! 天賦の才なくしておのれの拳はつかめぬ!!	JC13巻「翔べよ雲！」145ページ	南斗聖拳最後の将を守る南斗五車星。その一人、雲のジュウザの恐るべき拳の才能を懐古するラオウ。
	北斗神拳は天を握る第一歩　ここにとどまるつもりはない!!	JC12巻「永訣の時！」105ページ	ケンシロウが北斗神拳伝承者となり伝承者争いは終結した。己の野望を掴むため、トキに分かれを告げるラオウが放った一言。
	そんなものでおれは倒せぬぞ	JC8巻「その秘孔縛を解け！」185ページ	トキの命を奪おうとするラオウの背後に、ボウガンを構えたマミヤが。命を賭けてトキを救おうとするマミヤに対し、ラオウの冷徹な言葉が飛ぶ。
[illegible]	おれに逆らった武芸者たち…その達人たちはすぐには殺さん!!	JC8巻「死者の警告！」107ページ	レイの秘孔・新血愁を突き、絶命まで3日の猶予を与えたラオウ。その3日には恐るべき意図がこめられていた。
	うぬは　この拳王の力を見誤ったわ!!	JC14巻「流れ去る雲よ！」80ページ	己の命と引き換えにラオウの腕をもぎ取ろうとするジュウザ。しかし、そんな死を賭した攻撃すらも、ラオウの鋼の肉体には通じない！
	おれに後退はない　あるのは前進勝利のみ!!	JC14巻「運命の罠！」182ページ	無想転生をまとったケンシロウに初めて恐怖を覚えたラオウ。しかし、北斗の長兄はその感情を飲み込み、最強の敵を打ち砕こうとする。
[illegible]	フッ…悲しい運命だ　きさまがみた星は死兆星！神はわたしとの闘いを読んでいた!!	JC8巻「凶星炸裂！」63ページ	「北斗七星の脇に輝く蒼星を見たことがあるか」と、レイに問うラオウ。答えを聞いたラオウは、己の勝利を確信する。
	どりゃっ!!神はすでにきさまに死を与えていたのだ	JC8巻「見えざる魔拳！」82ページ	相打ち覚悟で挑んだレイの視界をマントで塞ぎ、秘孔・新血愁を突くラオウ。その拳は異次元の強さだった！
	きさまがみたものはわしの闘気"気（オーラ）"だ!!	JC8巻「見えざる魔拳！」79ページ	ラオウに挑んだレイは無数の拳の攻撃を見る。攻撃の正体はラオウがまとう闘気、気（オーラ）だった……。
[illegible]	おれに逆らった武芸者たち…その達人たちはすぐには殺さん!!	JC8巻「死者の警告！」107ページ	秘孔・新血愁を突かれた人間は、3日間苦しみぬいた末に絶命する。その嘆きと苦悩が、ラオウの伝説を絶大にするのだ。
	きさまごときに打ち倒される拳王ではないわ〜!!	JC9巻「永遠の死闘！」11ページ	トキの秘孔縛を破り、ラオウに挑むケンシロウ。ラオウはケンシロウの魂の力に瞠目しながらも、拳王としてケンシロウを迎え撃つ！
	ハハハハ〜!!拳王の肉体は砕けぬ　折れぬ！ 朽ちぬ!!	JC14巻「流れ去る雲よ！」81ページ	命を賭けたジュウザの攻撃すらラオウには通じなかった。その完璧なる肉体は、鋼すら凌駕しているのだ。
[illegible]	おごるなサウザー!!	JC11巻「愛の墓標！」132ページ	聖帝十字陵でケンシロウを切り刻むサウザー。勝利を宣言し、ラオウたちをも倒そうとするサウザーだったが、その身体の秘密はすでに解かれていた。
	おれに逆らった武芸者たち…その達人たちはすぐには殺さん!!	JC8巻「死者の警告！」107ページ	秘孔・新血愁を突かれた人間は、3日間苦しみぬいた末に絶命する。その嘆きと苦悩が、ラオウの伝説を絶大にするのだ。
	道をあけるがよい！	JC11巻「非情の奇跡！」80ページ	サウザーと闘うケンシロウの下に駆けつけた北斗の長兄ラオウと次兄トキ。聖帝の配下に道を開けるように促す。
[illegible]	きさまごときに打ち倒される拳王ではないわ〜!!	JC9巻「永遠の死闘！」11ページ	トキの秘孔縛を破り、ラオウに挑むケンシロウ。ラオウはケンシロウの魂の力に瞠目しながらも、拳王としてケンシロウを迎え撃つ！
	この世の覇者の拳　死出の土産に持っていくがいい!!	JC13巻「妖気の邪拳！」178ページ	ラオウの進軍を止めるべく動いた雲のジュウザ。ジュウザに襲い掛かったラオウが、口上としてこの台詞を放つ。
	拳王恐怖の伝説は今より始まる　この命奪いたくばいつでも来るがいい！	JC12巻「絆熱くそして哀しく！」132ページ	トキを倒し、その心から弟への想いを消し去ったラオウ。己の伝説は、今この瞬間より始まることをケンシロウに告げる。
[illegible]	そんなものでおれは倒せぬぞ	JC8巻「その秘孔縛を解け！」185ページ	トキの命を奪おうとするラオウの背後に、ボウガンを構えたマミヤが。命を賭けてトキを救おうとするマミヤに対し、ラオウの冷徹な言葉が飛ぶ。
	きさまごときに打ち倒される拳王ではないわ〜!!	JC9巻「永遠の死闘！」11ページ	トキの秘孔縛を破り、ラオウに挑むケンシロウ。ラオウはケンシロウの魂の力に瞠目しながらも、拳王としてケンシロウを迎え撃つ！
	フフフこの拳王の進軍をはばむことはだれにもできぬ!!	JC13巻「翔べよ雲！」145ページ	南斗最後の将を守るため、ラオウの剛拳の前に散った南斗五車星。彼らの執念の源に思いを馳せるラオウ。

トキ勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	ケンシロウ…命は投げ捨てるものではない!!	JC8巻「血を呼ぶ宿命！」131ページ	わずか1%の勝機に賭け、ラオウに挑むケンシロウ。そんな彼を諫めるため、トキがこの台詞を言い放つ。
	今倒れてはならぬという宿命が　この病んだ体をもつき動かしているのだ!!	JC12巻「捨てえぬ心」22ページ	病魔に蝕まれるトキの身体。しかし、世紀末覇者ラオウとの闘いが、トキの身体を突き動かす！
	みごとだケンシロウ　伝承者の拳　たしかに味わった	JC12巻「捨てえぬ心」22ページ	北斗神拳伝承者、ケンシロウとの闘いは一瞬で終わった。決戦に挑むトキの心には、一寸の迷いもない。
[illegible]	ラオウ…あなたは師父リュウケンの想像を越え強く　なりすぎた　そしてその野望も!!	JC12巻「あの日よりその悲劇は!」49ページ	始まりの地で、幼き日々を思い出すトキ。兄ラオウの野望を止めるため、トキが最後の命の炎を燃やす……！
	わたしの拳を高めたのは死期ではない!! ラオウあなた自身の存在だ!!	JC12巻「遠い誓い！」57ページ	トキと拳を交えたラオウは、寸分の衰えも見せないトキに「死期が拳を高めた」と瞠目する。しかし、トキの拳の高まりには本当の理由が……。
	あの時あなたが野望を捨てさえしていたら	JC12巻「永訣の時！」104ページ	華麗なる剛拳でラオウに膝をつかせたトキ。幼き日の約束を果たすため、兄ラオウに非情の拳を振るう。
[illegible]	せめて痛みを知らずに安らかに死ぬがよい……	JC7巻「北斗有情拳！」138ページ	カサンドラの獄舎でケンシロウと再会したトキ。妨害する拳王親衛隊を奥義、有情拳で葬った際の台詞。
	おまえは殺気が強すぎる　半人前の技ではおれは倒せんぞ	JC8巻「血を呼ぶ宿命！」116ページ	マミヤの村に向かう途中、拳王の差し向けた刺客と遭遇したトキ。いきり立つ刺客に涼やかな台詞を放つ。
	これ以上戦えないことは自分が一番知っているはずだ…	JC9巻「永遠の死闘！」23ページ	ケンシロウとラオウの死闘は勝者の無いまま終わった。トキは互いの拳を引かせ、ラオウに退くことを促す。
	わたしの死期は近い！ならばわたしもひとりの拳士としてこの生をまっとうしたい	JC11巻「拳王は死なず！」195ページ	死兆星が頭上に落ちる日を座して待ちはしないトキ。決意を秘めた眼光でこの台詞をつぶやく。
	…男…一度拳法をめざした男の本能が動いた！	JC12巻「捨てえぬ心」11ページ	ラオウに挑む意味をケンシロウに問われたトキは、消えんとする命の揺らめきが、己の本能を突き動かしたことを告げる。
	わたしの中に流れるラオウと同じ血は　わたしにこの拳を会得させた	JC12巻「めざめる血！」87ページ	兄ラオウのすべてを目指していたトキ。その熱き想いが、ラオウと同じ剛の拳をトキに修得させたのだった。
	その全身に浴びた返り血が…おまえの涙にみえる!!	JC13巻「天狼の涙！」22ページ	次代にふさわしき覇者を見極めるため、魔狼となった天狼星のリュウガ。しかし、トキはリュウガの哀しみを見抜いていた。
	自ら望んで選んだ道　ためらいもない!!	JC12巻「遠い誓い！」51ページ	ラオウの拳を封じるため、病をおして最後の闘いに挑むトキ。決戦を前に超然とした態度でこの台詞をラオウにぶつける。

ジャギ勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	まだまだ読みが甘いわ　ケンシロウ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」165ページ	己の拳がまるで通じず、ケンシロウに追い詰められたジャギ。しかし、ジャギには燃料という切り札があった！
	兄よりすぐれた弟なぞ存在しねぇ!!	JC5巻「幼き犠牲!!」110ページ	兄をかばう幼子にケンシロウの姿を見たジャギは、年端もいかぬ幼子に狂気に満ちた怒りをぶつける。
	いいか〜〜おまえがおれに勝つことなどありえんのだ!!	JC5巻「師父の予言！」126ページ	修行の最中、手段を選ばずにケンシロウを叩きのめすジャギ。彼の心はすでに嫉妬と憎悪に蝕まれていた。
[illegible]	ぬくく…ふぬけたか〜兄者たちは一一っ	JC5巻「非情の掟」143ページ	北斗神拳の伝承者争いに敗れ、2人の兄にその理不尽さを訴えるジャギ。微動だにしない兄たちに怒りの台詞を吐く。
	だがおれは許さねぇ！認めねぇ!!	JC5巻「非情の掟」143ページ	実力の劣るケンシロウに伝承者の座を奪われたと思ったジャギ。殺意に満ちた眼でケンシロウの下へ向かう。
	おれの北斗神拳は見切れても　南斗聖拳までは見切れまい!!	JC5巻「怒拳四連弾!!」179ページ	追い詰められたジャギが繰り出した次の手は南斗聖拳！　自信満々にケンシロウの心臓を抜き取ろうとするが……。
[illegible]	おいおまえ！おれの名をいってみろ!!	JC5巻「凶悪なるまなざし！」65ページ	街中で遭遇した暴漢に胸の七つの傷を見せ、自分の名を問うジャギ。ケンシロウへの歪んだ復讐の形。
	おまえ　おれの胸の傷をみてもだれだかわからねえのか？	JC5巻「凶悪なるまなざし！」66ページ	自分の名前を言えない暴漢に対し、ショットガンを向けるジャギ。仮面の下の眼光が周到に獲物を追い詰める。
	みいたなぁ〜〜!!	JC5巻「師父の予言！」131ページ	就寝中に仮面を外した顔を部下に見られたジャギ。おびえる部下に、世にも恐ろしいこの台詞を放つ。
	なにをおびえている…そんなにこのカオが怖いか〜	JC5巻「師父の予言！」131ページ	素顔を見られたジャギは部下ににじり寄り、彼を殺害する。ジャギの素顔はケンシロウへの憎しみの源なのだ。
	ぬあんだあその目は!!	JC5巻「非情の掟」147ページ	伝承者の辞退を命令したジャギに返ってきたのはケンシロウの冷徹な視線。逆上したジャギは、ショットガンでケンシロウの頭を殴りつけるのだった！
	ハハハ！みろお　このおれさまの速い突きがかわせるかーっ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」158ページ	「今こそおのれに北斗神拳の真髄をみせてやるわ！」と、自信たっぷりに繰り出した奥義。しかし、ケンシロウにはまったく通じず……。
	バカめ！勝てばいいんだ　なに使おうが勝ち残りゃあ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」161ページ	自ら捨てたショットガンを、状況不利と見て再び拾うジャギ。この変わり身の早さは伝承者レベル。
	ぐっふふ　なぜおれが　このヘリポートを選んだと思う!!おれには燃料という切り札があったのだ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」165ページ	拳で負けても、最終的に勝てばよかろうというスタンスのジャギ。燃料という切り札でケンシロウの命を奪おうとする。
	今は悪魔がほほえむ時代なんだ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」169ページ	シンをそそのかし、魂を悪魔に売らせたのは他ならぬジャギだった！　災いの源は、すぐそばにいたのだ。
	ひゃあはは　どうだくやしいか　くやしいかあはははあ!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」170ページ	燃料の炎でケンシロウを追い詰めたジャギ。絶対的優位を得たジャギの様々な負の感情が爆発する！
	ウァッハハ！　おれさまはだれだ！　名をいってみろ!!おれは北斗神拳の伝承者ジャギさまだ〜!!	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」171ページ	炎上するヘリポートで、紅蓮の炎に囲まれるケンシロウを見ながら勝ち誇るジャギ。伝承者への歪んだ執着が垣間見える。
	フ…フフフ　フアッハッハハ!!　ハァ〜〜ッハッハッハハ!!	JC5巻「死闘への旅立ち！」77ページ	ケンシロウの名をかたり、気に入らない人間を殺し続けるジャギ。ケンシロウへの尽きぬ憎しみが彼を突き動かす。

対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	フフ…この時をまっていたのだ	JC5巻「強敵たちの血の果てに!」167ページ	ついにケンシロウを倒す機会を得たジャギ。ケンシロウを醜く殺す日を夢にまで見ていたのだ。

シン勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	おまえは永久にここまであがってこれない	JC1巻「狂乱の殺人者」164ページ	ユリアと再会し涙を流すケンシロウに、シンの非情の一言がとぶ。
	力こそが正義　いい時代になったものだ	JC1巻「執念の炎」176ページ	ユリアと共に新天地へと旅立とうとするケンシロウ。しかし、突如として現われたシンが不吉な台詞をつぶやく……。
	おまえなどおれの敵ではないわ～!!	JC1巻「執念の炎」179ページ	ユリアを強奪するため、シンは北斗、そして南斗の掟を破ってケンシロウに襲い掛かる。その力とは……!
	おまえごときでは俺に勝つことはできん!	JC1巻「執念の炎」183ページ	南斗獄屠拳でケンシロウの四肢を寸断したシン。ケンシロウを踏みつけ、この台詞を吐く。
	おまえとおれには決定的な違いがある　それは欲望…執念だ!!	JC1巻「執念の炎」183ページ	シンにあってケンシロウに無いもの……。それは「欲望と執念」だとシンは説くのだった。
	なぁに～　きこえんな～	JC1巻「執念の炎」186ページ	ケンシロウの命と引き換えに、ユリアを己のものにしようとするシン。ユリアへのこの台詞は、まさに勝者の勝どき。
	きさまには一生おれの技を見切ることはできん!!	JC1巻「執念の炎」189ページ	ケンシロウを再び地獄の淵へ送ろうとするシン。無数の手刀がケンシロウを襲う! アニメ版ではこの技に南斗千首龍撃という名前がついた。
	クックック　きさまの執念などそんなものか?	JC2巻「執念と怒り」8ページ	ケンシロウの腕を振りほどき、その胸を切り裂いたシンの台詞。しかし、シンはケンシロウの力を見誤っていた……!
	おれさまを見下したようなセリフははかせん!!	JC2巻「執念と怒り」10ページ	「おまえの技はすべて見切っている」と断言されたシン。怒りの攻撃を繰り出すシンだが、その拳はケンシロウに届かない。
	いったはずだ　おれはおれ流のやり方でやるとな!	JC2巻「巨星墜つ時」31ページ	色とりどりの宝物でユリアの心を掴もうとするシン。ユリアに拒絶されても、我道を貫こうとする。

レイ勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	どうやらまた　ひとつ大きな借りができちまったな	JC5巻「凶悪なるまなざし!」56ページ	牙一族を滅ぼし、妹アイリを取り戻したレイ。感謝の言葉を述べるレイにケンシロウが見せたものは……。
	フッ…どこまでもおせっかいなやつめ…	JC9巻「死兆星マミヤの頭上に!」51ページ	メディスンシティーに向かったマミヤを追い、苦痛をおして歩き続けるレイに肩を貸すケンシロウ。レイ流の感謝の言葉だ。
	おれは悪党どもの中を生き抜いてきた男　目をみればそいつがどんな男かわかるつもりだ	JC4巻「おまえは女!」71ページ	「もし、おれの胸に七つの傷があったら」とケンシロウ。しかし、レイはケンシロウの本質を見抜いていた。
[illegible]	てめえらごとき南斗聖拳の前にはゴミクズ同然!!	JC4巻「涙を見た男たち!」47ページ	マミヤの弟コウの形見を取り戻すため、牙一族に挑んだレイが放った台詞。牙一族との実力差は明白だ。
	人の皮を被った悪魔め!!	JC8巻「小さな勇者!」23ページ	拳王への忠誠を拒み、自ら死を選ぼうとするリン。現場に駆けつけたレイは怒りに燃える拳で拳王の配下を切り刻む。
	てめえらの血は　なに色だーっ!!	JC8巻「小さな勇者!」25ページ	年端も行かぬ子供の運命ですら、もてあそぶ拳王の一味。南斗聖拳を極めた男、レイの怒りが爆発する!
[illegible]	ユダ!!妖星は二度と輝かぬ!!	JC9巻「最期の炎!」175ページ	マミヤのため、ユダとの最期の決戦に挑むレイ。ユダの顔を切り裂き、妖星の輝きを消し去ろうとする。
	フッ…愛を知らぬおまえには決してわかるまい　ユダよ! 血化粧はおのれの血でするがいい!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」195ページ	ユダの繰り出す拳を次々と受け流し、逆に拳を叩き込むレイ。一層キレを増した技に圧倒されるユダに、レイはこの台詞を放つ。
	さらばだ　南斗六聖拳伝承者　妖星のユダ!!	JC10巻「永遠の別れ!」38ページ	レイとユダの死闘はユダの死で幕をおろした。かつての友情が血にかわってゆく……。
[illegible]	マミヤ…どこまでも哀しい女よ	JC9巻「最期の炎!」174ページ	マミヤが死兆星を見ていることをユダに告げられ、哀しき運命に涙するレイ。彼は、マミヤのためだけに死ぬことを決意する。
	おまえが戦うことはない! おまえは女だ!	JC4巻「おまえは女!」85ページ	両親が作った村のため、先頭にたって闘おうとするマミヤ。そんなマミヤをレイは止めようとするが……。
	熱い女だ!	JC6巻「飢えた荒野!」159ページ	ケンシロウのためトキの情報を求め各地を奔走するマミヤ。そんなマミヤを評するレイの一言。
[illegible]	おれの動きは人間ではとらえることはできん!!	JC3巻「南斗の男!」177ページ	女装で野党をおびき寄せ、南斗水鳥拳で切り刻んで食料を奪うレイ。彼の拳は誰にも見切ることはできない。
	おい! 胸に七つの傷を持つ男を知らんか!?	JC3巻「南斗の男!」178ページ	胸に七つの傷を持つ男を殺すためだけに生きるレイ。彼には今も妹アイリの叫ぶ声が聞こえている……。
	胸に七つの傷を持つ男…やつを　みつけ殺すまでは　たとえ泥をすすってでもおれは生きのびる!!	JC3巻「南斗の男!」179ページ	アイリをさらった胸に七つの傷の男を探し、放浪を続けるレイ。復讐がすなわち、生きる証だ。
	おれは生きねばならん! 胸に七つの傷を持つ男を殺すまでは!!	JC4巻「ふたつの凶星!」27ページ	牙一族の雇われ用心棒だったレイは、北斗神拳を見て即座にマミヤ側に寝返った。例え裏切り者と呼ばれようと、生き延びねばならないのだ。
	なんだぁきさま～じゃまするな!!	JC4巻「ただよう死の臭い!」117ページ	牙一族の討伐中に突如現われた妹アイリ。レイは救出を妨害する牙一族の一員を切り刻む!
	フ…つまらん芸だ　そんな大道芸でこのおれと戦う気か!	JC8巻「迫りくる魔獣!」45ページ	ガソリンを食らい、炎を吐く火闘術を扱う拳王の手下と闘うレイ。しかし、レイにとってそんな技は大道芸に過ぎない!
	きさまもこれでおわりだ!!	JC10巻「水鳥は飛ばず!」9ページ	ユダの拳を見切り、勝利まであと一歩と迫ったレイ。しかし、妖星のユダには策略があった……。

ユダ勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	ファハハハ〜どうだあ　おのれの想いが空回りに終った味は!! 義星はしょせんピエロの星!	JC9巻「最期の炎!」173ページ	マミヤの村を急襲したユダは、マミヤがすでに死兆星を見ていることをレイに告げ、勝ち誇りながらこの台詞を吐く。
	おれはきさまを血祭りにあげる日をまっていた!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」177ページ	レイとの太刀合わせで頬を傷つけられ、逆上したユダが放つ一言。レイに味あわされた屈辱の過去を語りだす。
	このおれの手であわれに醜く死ぬのだ!!	JC10巻「水鳥は飛ばず!」14ページ	水流でレイの足の動きを封じたユダ。レイを切り刻むチャンスを得て、万感の思いをこめてこの台詞を叫ぶ。
[illegible]	噂以上に美しい　おれを愛する資格は十分ある!!	JC9巻「南斗六聖　光る!!」100ページ	マミヤの噂を聞きつけさらいにきたユダが、当のマミヤの前で言い放った台詞。相当な自信家っぷり。
	おまえがみた星は死兆星　死を予言する星! おまえを　まっているのは死だ!!	JC9巻「最期の炎!」157ページ	マミヤと再会したユダは、マミヤに向かって死兆星の真実を語る。
	どうやらおまえら親子は　おれの手にかかる運命にあったらしいな	JC9巻「最期の炎!」158ページ	過去にマミヤをさらい、その両親を惨殺したユダ。マミヤの運命をもてあそぶユダだが……。
[illegible]	そう　おれはこの世でだれよりも強く…そして美しい!!	JC9巻「凶悪なる紋章!」86〜87ページ	ユダ初登場時の台詞。「半裸で化粧をして鏡の前でポージング」と、ユダの印象を読者に強烈に印象づけた。
	おれは神がこの世に創りだした最も美しく最も強い至上の男!!	JC9巻「南斗六聖　光る!!」93ページ	侍女に向かってこの一言。己への美辞麗句がここまでさらりと出るユダは、やはり只者ではない。
	フッ…フフフ　フハハハハハ!	JC9巻「南斗六聖　光る!!」95ページ	額に傷を負った侍女を「美しさを失った」という理由で非情にも捨て去るユダ。そして高笑い。
	裏切りではない　これは知略だ!!	JC9巻「妖星の赤き牙!」140ページ	副官ダガールに裏切りを責められるが、どこ吹く風でこの台詞を言い放ち、ダガールを始末する。
	おれの持つ星は最も美しく輝く星　妖星!!	JC9巻「妖星の赤き牙!」141ページ	副官ダガールの前での台詞。南斗六聖拳の一人ユダの宿星は妖星。あらゆる意味でユダにふさわしい星だ。
	人は裏切りの星と呼ぶがそうではない!　妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ!!	JC9巻「妖星の赤き牙!」141ページ	副官ダガールを始末する前の台詞。語り始めると止まらないユダ。
	フフフ…紅鶴…おのれに立ち向かった者の血で身を染めた美しき鶴!	JC9巻「妖星の赤き牙!」144ページ	副官ダガールを南斗紅鶴拳で始末したあとの一言。ユダの行為のすべては美へとつながる。
	死ね!虫ケラのように!!	JC9巻「最期の炎!」174ページ	マミヤのために涙を流すレイを見下し、一気に勝負をつけようとしたユダが放った台詞。しかし……。
	ヒャハハ! 切れろ切れろぉ	JC10巻「水鳥は飛ばず!」25ページ	水流で自由を奪われたレイに、南斗紅鶴拳、伝衝裂波が炸裂する。伝衝裂波の技名はアニメ版オリジナル。
	フフフ…時代だ　時代が妖星を輝かせたのだ!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」190ページ	南斗六聖拳崩壊の原因をつくったユダを責めるレイ。しかし、ユダはこの台詞で切り返す。
	妖星が告げておるわ!　神がおれを選んだと!　この世で最も強く美しいおれを!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」190ページ	上記の台詞の続けざまに放った台詞。ここまでくると清清しすら覚える。ユダは詩人だ。
	欲しいきさまの血が!!おれはきさまの血で化粧がしたい!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」190ページ	レイを高所から見下ろしつつ、切り刻もうとするユダが放つ台詞。レイへの執着が垣間見える。
	いってみろ!　この世で一番美しいのはだれだ!! この　おれだろうが〜〜!!	JC9巻「南斗六聖拳堕ちる時」192ページ	レイの拳の美しさに心を奪われた部下に嫉妬し、その顔を切り裂くユダが放った台詞。
	おれ様は妖星のユダ!! なんの知略ももたずにここへきたと思ったか〜!!	JC10巻「水鳥は飛ばず!」10ページ	レイの強さに敗色濃厚となったユダは、マミヤの村のダムを決壊させ、水流でレイの動きを封じようとする。

サウザー勝利メッセージ一覧



対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	天空に極星はふたつはいらぬ!!	JC11巻「天砕く拳!!」146ページ	帝王の拳、南斗鳳凰拳に構えが……! 北斗と南斗、互いの奥義を尽くした闘いが今始まる!
	フフ…なん度挑もうが北斗神拳ではこの聖帝を倒すことはできぬ!!	JC11巻「愛の墓標!」118ページ	聖帝十字陵でのケンシロウとサウザーの再戦。極星十字拳に絶対の自信を持つサウザーは余裕の台詞を吐く。
	フハハハハこの体には北斗神拳はきかぬ!!	JC10巻「帝王の微笑!」153ページ	ケンシロウによって秘孔・人中極を突かれたサウザー。しかし、その肉体が砕けることはない。サウザーの身体の秘密とは?
[illegible]	ふん…まあいい…	JC10巻「めざめる仁星!」101ページ	修行時代、ケンシロウを南斗聖拳との10人組み手に挑ませたラオウ。ラオウの意図を図りかねるサウザーだったが……。
	おれの拳　南斗鳳凰拳に構えはない!!構えとは防御の型! わが拳にあるのはただ制圧前進のみ!!	JC10巻「帝王の微笑!」144ページ	ケンシロウとの初戦。無防備な姿勢でケンシロウの前に立ったサウザーは、余裕の笑みと共にこの台詞を言い放つ。
	おれの拳の前ではおまえの動きなどとまってみえるわ!!	JC10巻「帝王の微笑!」147ページ	恐るべき鋭さを持つ極星十字拳でケンシロウを圧倒するサウザー。彼の眼には北斗神拳など止まって見えるのだ。
	おれの体は生まれついての帝王の体! だれもおれを倒すことはできぬのだ―っ!	JC10巻「帝王の微笑!」153ページ	必殺の秘孔、人中極を突かれてもなお、平然と左記の台詞を言い放つサウザー。帝王の身体には北斗神拳は通用しない!
	おれは帝王! きさまらとは全てが違う!!神はこのおれに不死身の肉体までも与えたのだ!!	JC10巻「鮮やかなるシバ!」154ページ	北斗神拳をその身に受けても微動だにしないサウザー。世紀末覇者、ラオウですら戦いを避けた理由がそこにはあった。
	きさまはこの体に流れる帝王の血に負けたのだ―っ!!	JC10巻「鮮やかなるシバ!」155ページ	ケンシロウの拳を不死身の肉体で跳ね返し、勝ち誇るサウザー。戸惑うケンシロウの身体を、南斗鳳凰拳が切り裂く!
	おしいな…	JC11巻「悲しき仁星!」17ページ	聖帝軍に立ち向かう南斗白鷺拳のシュウ。一瞬のスキを突き、サウザーに手刀を突き刺すシュウだったが……?
	フフ…せいぜい泣き悲しむがよい…	JC11巻「宿命の道!」61ページ	聖碑を背負い、十字陵の頂上へ歩を進めるシュウの姿に涙する子供達。その哀しみは、再びケンシロウを戦場へと誘う。
	どこまでもおろかなやつよ	JC11巻「非情の奇跡!」82ページ	十字陵の頂に聖碑を運んだシュウは、ケンシロウの助けを拒む。南斗六聖拳の乱に責任を感じるシュウを見下したサウザーの言葉。

対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
	愛ゆえに人は苦しまねばならぬ!! 愛ゆえに人は悲しまねばならぬ!!	JC11巻「愛ゆえに！」103ページ	亡きシュウへの想いからサウザーの足にナイフをつき立てた子供を見て、サウザーが吠える！ 彼の語る秘話とは……？
	帝王に愛などいらぬ!! はむかう者には死あるのみ!!	JC11巻「愛ゆえに！」113ページ	南斗鳳凰拳の伝承者は先の伝承者を倒さなければならない。非情の掟を乗り越えたサウザーは、愛を否定するようになったのだ。
	滅びるがいい　愛とともに!!	JC11巻「愛の墓標！」118ページ	「愛のために闘う」ケンシロウを見下し、その身を切り裂こうとするサウザー。帝王に愛は必要ないのだ！
	きさまの拳では血を流すことはできても　この帝王の血を絶やすことはできぬ!!	JC11巻「愛の墓標！」125ページ	十字陵に納められた師オウガイの遺体を見せ、十字陵が「愛の墓標」であることを明かすサウザー。何人も自分を倒すことはできぬと断言する。
	フフ…きかぬなあ　ククク　なぜきかぬかわかるまい	JC11巻「愛の墓標！」127ページ	帝王の身体の秘密を解いていないケンシロウの拳は、再びサウザーに跳ね返される。
	敵はすべて下郎!!	JC11巻「天砕く拳!!」141ページ	戦いの最中に身体の秘密を解かれたサウザーは、南斗鳳凰拳の奥義、天翔十字鳳をもってケンシロウに挑む！
	フハハ！ おれは天空に舞う羽根！ どんな達人にも砕くことはできぬ	JC11巻「天砕く拳!!」148ページ	ケンシロウの拳を見切り、天空を舞いつつその身体を切り裂くサウザー。極星十字拳の真髄が発揮される！
	極星はひとつ　天に輝く天帝は南十字星　この聖帝サウザーの将星なのだーっ!!	JC11巻「天砕く拳!!」149ページ	極星十字拳により、北斗神拳を終焉させ、南斗の新時代を築こうとするサウザーの台詞。
	羽根と化す南斗鳳凰拳に致命の拳を突き入れることはできぬのだ!!	JC11巻「愛深きゆえに堕つ！!」159ページ	北斗神拳奥義、天破活殺をその身に受け、秘孔の位置を満天下にさらしたサウザー。勝負はこれからと断言するサウザーだったが……。
	おれは聖帝サウザー!! 南斗六星の帝王!!	JC11巻「愛深きゆえに堕つ！!」161ページ	帝王の鎧をはがれ、翼までもがれたサウザー。しかし、帝王の誇りまでは死んでいない。
	ひ…退かぬ!! 媚びぬ　省みぬ!! 帝王に逃走はないのだー!!	JC11巻「愛深きゆえに堕つ！!」162ページ	ケンシロウの奥義の前に屈したサウザーだが、それでも帝王が退くことはない。極星の最期の誇りがケンシロウを襲う!!

ハート様勝利メッセージ一覧

対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
	ファ～ったく　カスどもが～	JC1巻「宿命の再会！」143ページ	ケンシロウのサザンクロス侵入で殺気立ち、酒場のバーテンを殴るキングの配下。そんな乱暴者を一喝する素敵な紳士、それがハート様だ。
	困ったことがあったら　なんでもいうといい　きみたちは大事な労働力なんだ	JC1巻「宿命の再会！」143ページ	酒場のバーテンにニッコリ笑いかけ、意欲のある労働をうながすハート様。表面上は穏やかな人物だが……？
	ち…血～～　いてえよ～！	JC1巻「宿命の再会！」144ページ	グラスの破片で手を傷つけ、自分の血を見たハート様。紳士の仮面は一瞬にしてはがれ、狂乱の殺人者と化す。
	いてえよ～　いてえよ～!!	JC1巻「宿命の再会！」145ページ	狂乱状態のハート様は敵味方の見境がなくなる。その眼に映る人間は、すべてが自分の獲物だ。
	ハッハーッ!! バカめ　おれ様の体が拳法殺しといわれているのを忘れたか!!	JC1巻「宿命の再会！」149ページ	こん棒でハート様を気絶させようとしたキングの配下を、拳法殺しの身体で全滅させるハート様。恐るべき特異体質だ。
	ふ～またやっちまった…あれほど血は嫌いだってのに…	JC1巻「宿命の再会！」149ページ	狂気の殺戮を終え、正気を取り戻すハート様。ハート様の周辺にガラス片や割れ物を置いてはいけない。
	人をブタ扱いするとはいい度胸じゃないか！	JC1巻「狂乱の殺人者！」154ページ	笑い声だけでケンシロウにブタ扱いされたハート様。姿を見せた後でも「やはりブタか……」と二の矢がくる。
	どこからでもどうぞ！	JC1巻「狂乱の殺人者！」155ページ	北斗神拳伝承者を前に余裕の表情のハート様。その身体に北斗神拳は通用しないのか？
	私は今まであらゆる拳法をこの体で殺してきたのですよ～	JC1巻「狂乱の殺人者！」157ページ	特異体質であるハート様の身体は、容易に秘孔を突くことはできない。何人もの拳法家がこの身体の前に散っていったのだ。
	ブヒ　ブヒヒ…	JC1巻「狂乱の殺人者！」153ページ	柱の影に隠れてケンシロウを待っていたハート様。生きのいい獲物を見つけ、嬉しさが込み上げている。

ハート様の拳法殺しコラム2：「北斗の拳」のスコアシステムについて

本作のスコアシステムを紹介。ラウンド中より、勝利後により多くのスコアが加算される。特に体力や星がパーフェクトの状態、もしくは一撃必殺奥義で相手に勝利すると、高得点が期待できる。CPU戦ではこれらの要素を満たすようにして闘おう。



スコアが存在するのは1Pモードの対CPU戦のみ。対戦モードではスコア自体が現われない。

技の得点システム

攻撃ヒット時、【技の攻撃力×100】点が加算

CPU戦勝利時の加算スコア

勝利後にスコアに反映される要素	画面表記	加算スコア
プレイヤーキャラクターの残り体力	Life	100（体力1あたり）
勝利までにかかった時間	Clear Time Bonus	右表（勝利タイムボーナス）参照
プレイヤーキャラクターの星がすべて残っている	Vital Star Perfect	150000
プレイヤーキャラクターの体力がすべて残っている	Life Perfect	150000
相手を究極奥義でKOした	Deadly K. O.	100000
相手を一撃必殺奥義でKOした	Fatal K. O.	200000

勝利タイムボーナス※

勝利までにかかった経過時間	倍率
0～5秒	x50
6～8秒	x30
8～10秒	x25
10～13秒	x20
14～16秒	x15
17～20秒	x10
21～25秒	x8
26～30秒	x5
31～35秒	x4
36～40秒	x2
上記以外	x1

※勝利後、【残り体力 x 100 x 倍率】点のスコアが加算

マミヤ勝利メッセージ一覧

対戦相手	勝利画面メッセージ	出展	原作での状況
[illegible]	どうやら腕のほうは用心棒として合格のようね	JC4巻「ふたつの凶星！」10ページ	刃のついたヨーヨーでケンシロウの顔面を狙うマミヤ。用心棒の手腕を見極めるマミヤ流のテスト方法だ。
	ヒュウ！ おみごと！	JC4巻「ふたつの凶星！」10ページ	ヨーヨーを見事に受け止めたケンシロウに感心するマミヤ。ほとんどの男は額を割られるらしい。
	た…ただの用心棒とは違う!!	JC4巻「ふたつの凶星！」26ページ	ケンシロウとレイの並外れた力に驚愕するマミヤ。そう、彼らはただの用心棒ではない……。
[illegible]	ありがとうレイ…あなたのその気持ちだけでこんな時代でも生きていて良かったと思うことができる	JC8巻「その秘孔縛を解け！」191ページ	死を覚悟してラオウにボウガンを放とうとするマミヤに、己の愛を告白するレイ。マミヤはレイの気持ちに左記の台詞で返答する。
	レイ…あなたはもう十分に戦ったわ　これ以上わたしのために苦しむのはやめて…	JC9巻「その秘孔縛を解け！」151ページ	残り少ない命をも、マミヤのために捨てようとするレイ。闘いを止めさせるため、マミヤはレイにある薬を渡す……。
	どうやら腕のほうは用心棒として合格のようね	JC4巻「ふたつの凶星！」10ページ	刃のついたヨーヨーでケンシロウの額を狙うマミヤ。用心棒の手腕を見極めるマミヤ流のテスト方法だ。
[illegible]	ほ…星が!!蒼星がみえない!!死兆星が消えた!!	JC10巻「永遠の別れ！」49ページ	マミヤのためユダと闘い、そして散ったレイ。レイの魂を見送るマミヤの頭上から、死兆星が姿を消す。
[illegible]	花はすき？	JC3巻「南斗の男！」185ページ	その腕を見込まれ、ある村の用心棒となったケンシロウ。村に咲いた花に驚くリンに、リーダーのマミヤが優しく話しかける。
	もしよかったら　あとでわたしの所へいらっしゃい　髪汚れているでしょう　洗ってあげる	JC4巻「ふたつの凶星！」8ページ	リンたちを暖かく迎えいれるマミヤ。しかし、彼女はケンシロウの用心棒としての腕を冷静に見極めようとしていた。
[illegible]	どういうつもり!! でていってよ!! 人を呼ぶわよ	JC4巻「ふたつの凶星！」18ページ	村の浴場に入り込んだレイに激怒するマミヤ。野党同然だったレイの眼光になぜか優しさが宿る。
	わたしたちは　なんとしてもこの村を守っていかなければなりません!!	JC4巻「おまえは女！」75ページ	弟を失った悲しみに立ちすくすマミヤ。しかし、ケンシロウとレイが取り返した弟のペンダントを見て、その眼に光が蘇る。
	さあ　みんな　戦いの準備よ!!	JC4巻「おまえは女！」76ページ	弟コウの死を乗り越え、リーダーとして村を守ることを決意するマミヤ。その右手にはコウの形見のペンダントが……。
	今あなたの目の前にたっているのは女ではないこの村を守るためのただの戦士マミヤよ	JC4巻「おまえは女！」85ページ	あくまで村人の先頭に立って闘おうとするマミヤを止めるレイ。しかし、マミヤはレイの言葉を聞き入れない。
	女だと思ってあまくみたのがあなたの不運だったわね	JC4巻「マミヤの賭け！」152ページ	牙一族の首領に接近し、その胸に娥媚刺を突き立てるマミヤ。危険すぎる賭けは、しかし敵に見抜かれていた。
	みすみす殺られはしないわ！	JC6巻「飢えた荒野！」162ページ	レイとの待ち合わせ場所で拳王の部隊に襲われるマミヤ。多勢に無勢であってもマミヤの精神が屈することはない。
	わたしの胸こんなに固くなっちゃった　まるで男の人みたいに	JC9巻「南斗六聖 光る!!」104ページ	過去にユダの紋章を刻まれ、心に深い傷を負ったマミヤ。誰もマミヤの傷を癒すことはできない。

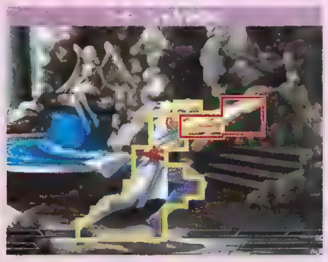
ハート様の拳法殺しコラム3：技の当たり判定②【けん制技編】

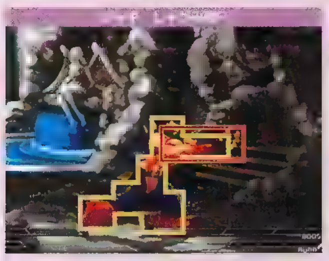
対戦相手の動きを封じる優秀なけん制技。紹介した技は、食らい判定の露出が極力抑えられているのが強み。シンの南斗迫破斬は発生が遅いが、攻撃判定が非常に広い。また、全国の強敵（とも）の頭上に死兆星を輝かせてきたトキのしゃがみ強Kは、手刀の先端がほぼ無敵だということが判明した。これは強いっ！

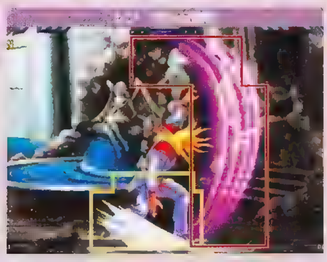
※赤いラインが攻撃判定（当たり判定）、黄色いラインが食らい判定を示す

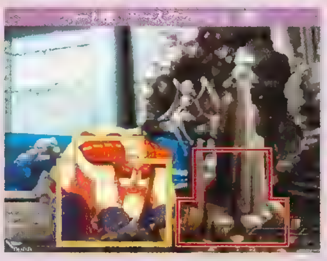














ボイス一覧

各キャラクターが戦闘中に発するボイスの一覧を紹介している。
レアなボイスもあるので、聞き逃した君はこれでチェックしよう！

VOICE LIST

ケンシロウボイス一覧

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ①	俺を倒そうという人間には、すべてこの拳で答えるのみ!
	VSケンシロウ②	死すならば戦いの荒野で！
	VSラオウ①	ラオウ、お前が天を握ることは無い。野望とともにこの地に眠るがいい！
	VSラオウ②	ラオウ、今こそ野望果てる時だ！
	VSラオウ③	…永かった…
	VSトキ	トキ…俺が魅かれ追い続けた元も華麗な技を持つ男
	VSジャギ	場所を選べ！ そこが貴様の死に場所だ!!
	VSシン①	探したぞ…てめえに会う為に地獄の底から這い戻ったぜ!
	VSシン②	どういうつもりだ…
	VSレイ	俺は…お前とは戦いたくない…
	VSユダ	汚い面を近づけるな…
	VSサウザー	お前の行進もここで行き止まりだ
	VSハート様	ん…やっぱりブタか…ブタはブタ小屋へ行け
	VSマミヤ	どういうつもりだ…帰れ
[illegible]	通常勝利	失せろ！ 俺は今機嫌が悪い
	圧勝（自分の体力57%以上）	俺の北斗神拳は、無敵だ
	辛勝（自分の体力1/8以下）	ラオウよ、俺にはあなたが最大の強敵（とも）だった
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	兄さん…
[illegible]	通常勝利	俺の北斗神拳は、無敵だ
	圧勝（自分の体力57%以上）	やせたな…トキ
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	病に犯されていなければ…トキ…
[illegible]	通常勝利	失せろ！ 俺は今機嫌が悪い
	圧勝（自分の体力57%以上）	貴様には、その醜い死に様がふさわしい！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	ジャギ…俺の名を言ってみろ！
[illegible]	通常勝利	貴様にかなう北斗神拳ではない
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前たちは北斗神拳がなにゆえ一子相伝の最強の拳法か知らない！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	お前も強敵（とも）だった
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	お前はもう死んでいる
[illegible]	通常勝利	失せろ！ 俺は今機嫌が悪い
	圧勝（自分の体力57%以上）	俺の北斗神拳は、無敵だ
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	お前はもう死んでいる
[illegible]	通常勝利	貴様にかなう北斗神拳ではない
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前たちは北斗神拳がなにゆえ一子相伝の最強の拳法か知らない！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	哀しい男よ、誰よりも愛深きゆえに…
[illegible]	通常勝利	ブタはブタ小屋へ行け
	圧勝（自分の体力57%以上）	俺の北斗神拳は、無敵だ
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	お前はもう死んでいる
[illegible]	通常勝利	失せろ！ 俺は今機嫌が悪い
	圧勝（自分の体力57%以上）	俺の北斗神拳は、無敵だ
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	お前はもう死んでいる

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	通常勝利	失せろ！ 俺は今機嫌が悪い
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前たちは北斗神拳がなにゆえ一子相伝の最強の拳法か知らない！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	奥義を尽くさねば、この俺は倒せん！
	究極奥義で勝利	北斗神拳の前には死あるのみ
	一撃必殺奥義で勝利	お前はもう死んでいる
[illegible]	VSトキ	トキ… にいさん…
	VSシン	ユリアぁぁぁぁぁぁ―――――――っ！
	VSレイ	南斗の奥義…しかと受け止めた…
	VSその他の対戦相手	す、すまぬ…北斗の先人たちよ ぐぅわぁあぁぁ！
[illegible]	攻撃レベル0～1の技で攻撃した時	あたっ！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	ふん
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	あた
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	ほぁたぁ
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	あぁ～たぁっ！
	攻撃レベル0～1の技でダメージを受けた時	く‥
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	ぬう！
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	ムッ！
	攻撃レベル4の技でダメージを受けた時	ぐあっ！
	攻撃レベル5の技でダメージを受けた時	カハッ！
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	む
	攻撃レベル2～3の技をガードした時	ムッ！
	攻撃レベル4の技をガードした時	どうしたそれまでか…
[illegible]	挑発	こい！
	ヘヴィーストライク	あとぉう！
	バニシングストライク	うあったぁっ!!
	グレイヴシュート	飛ぶのはお前だ！
	ブースト	ふんっ！
	通常投げ	失せろ！
	つかみ投げ	あた！ あぁぁぁぁあたぁぁ～っ！
	ガードキャンセル	あぁたぁっ！
[illegible]	➡+弱P	岩山両斬波
	➡+弱K	おぁ
[illegible]	よろけ	カハッ！
	気絶	がはぁ！
	相殺	むっ
	ダウン復帰時	どうしたそれまでか…
	アジリティーディフェンス時	どこから攻めても無意味だ！
	ガードクラッシュ時	北斗神拳の前には死あるのみ
	被ガードクラッシュ時	ぐふあっ！
	カウンターヒット時	そんなスローでは俺は殺せん！
	被カウンターヒット時	ぬぐあ…
[illegible]	死兆星点灯時（自分）	ムッ！
	死兆星点灯時（点灯相手がラオウ）	貴様が握るのは、天ではなく死兆星だっ！
	死兆星点灯時（点灯相手がマミヤ）	死ぬ気かマミヤ！
	死兆星点灯時（相手が点灯）	これ以上、はむかわんほうが身の為だぞ
[illegible]	闘気	はたぁ！
	秘孔・醒鋭孔	醒鋭孔
	北斗飛衛拳	北斗飛衛拳
	天破の構え	天破の構え
	北斗龍撃虎（当身成功時）	北斗龍撃虎
	北斗龍撃虎（VSレイ当身成功時）	レイ…踏み込みが甘いぞ！
	北斗有情猛翔破	北斗有情猛翔破
	北斗蛇雷咬	あぁぁぁぁあたぁぁ～っ！
	北斗七死騎兵斬	北斗七死騎兵斬

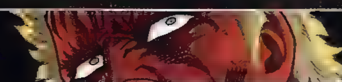
カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	無想転生(発動時)	北斗神拳の前には死あるのみ
	無想転生(成功時)	無相転生
	北斗残悔拳	あぁぁあっ!!
	北斗残悔拳(ヒット時)	ふん！ 北斗残悔拳!! この指を抜いてから3秒後にお前は死ぬ
	北斗残悔拳(VSサウザーヒット時)	サウザー「3秒…、面白い、ならばその3秒数えてやろう!」ケンシロウ「バ…バカな、確かに秘孔を突いたはず!」サウザー「フハハハ、この体には北斗神拳はきかぬ!!」

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	天破活殺	天破活殺
[illegible]	北斗百裂拳	あぁぁあああぁあぁああぁ――――――っ!!!! ほぉぉ～わたぁっ！
	北斗百裂拳(ヒット時)	あたたたたた！ ほぁたぁ!! 北斗百裂拳!!
	北斗百裂拳(VSハート様ヒット時)	ハート様「ひっ！ ひでぶっ!!」
[illegible]	VSユダ(イチコロ中、ユダの後ろに隠れたコマクを攻撃)	試しに飲んでみろ
	上記の後、さらにコマクを攻撃	こんな所で出すんじゃない

■ケンシロウ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	ケンシロウの体力が70%以上	ケンシロウの体力が1/3以下	ケンシロウの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でケンシロウがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	–	天地を砕く剛拳もこの心を砕くことはできぬ！	–	–
	[illegible]	–	–	–	–
	[illegible]	俺にしてみれば、赤子同然	–	どうしたそれまでか…	–
	[illegible]	–	–	どうしたそれまでか…	死にたくなければ、やめておけ
	[illegible]	–	–	どうしたそれまでか…	–
	[illegible]	俺にしてみれば、赤子同然	–	どうしたそれまでか…	–
	[illegible]	–	–	どうしたそれまでか…	死にたくなければ、やめておけ
	[illegible]	俺にしてみれば、赤子同然	–	どうしたそれまでか…	–
	[illegible]	–	–	どうしたそれまでか…	–

ラオウボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ①	もう天などどうでも良い。いや俺が望んだ天とは貴様だったのかも知れぬ。
	VSケンシロウ②	今…すべてが終わる!!
	VSケンシロウ③	最強の北斗を屠る者の名はラオウ!!
	VSラオウ①	天を握る男は一人でよい！
	VSラオウ②	どこからでもかかってくるがいい！
	VSトキ①	この兄を超え、拳王の野望を砕いてみるがいい!!
	VSトキ②	後悔せぬか
	VSジャギ①	親父は、伝承者をあやまった
	VSジャギ②	貴様ではケンシロウに勝てぬ！
	VSシン	フフフ…ユリアは俺がもらった
	VSレイ	お前が、レイか…
	VSユダ①	ふん、裏切るか…
	VSユダ②	ふ、妖星の性というわけか…
	VSサウザー	おごるなサウザー、貴様の体の謎などとうに知っておるわ！
	VSハート様	貴様ごときが拳王を愚弄する気か…
	VSマミヤ	フフフ…どうやら死兆星が見えているようだな…
	ランダムで発生	どこからでもかかってくるがいい！
[illegible]	通常勝利	俺に敗北はありえぬ！
	圧勝(自分の体力57%以上)	これぞ天をも握る最強の拳！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	やはり、天はこのラオウを望んでいるのだーっ！
	究極奥義で勝利	我が肉体は無類無敵！
	一撃必殺奥義で勝利	このラオウより真の強者の歴史は始まるのだ！
[illegible]	通常勝利	き…きかぬ、きかぬのだーっ！
	圧勝(自分の体力57%以上)	これぞ天をも握る最強の拳！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	残る余生、安らかに暮らすがよい
	究極奥義で勝利	我が肉体は無類無敵！
	一撃必殺奥義で勝利	いま、拳王を目指した男トキは死んだ!!
[illegible]	通常勝利	うぬは、この拳王の力を見誤ったわ！
	圧勝(自分の体力57%以上)	これぞ天をも握る最強の拳！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	やはり、天はこのラオウを望んでいるのだーっ！
	究極奥義で勝利	うぬは、この拳王の力を見誤ったわ！
	一撃必殺奥義で勝利	うぬは、この拳王の力を見誤ったわ！
[illegible]	通常勝利	俺に敗北はありえぬ！
	圧勝(自分の体力57%以上)	これぞ天をも握る最強の拳！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	やはり、天はこのラオウを望んでいるのだーっ！
	究極奥義で勝利	我が肉体は無類無敵！
	一撃必殺奥義で勝利	このラオウより真の強者の歴史は始まるのだ！
[illegible]	VSケンシロウ	ふ…ふふ…見事だ弟よ!!
	〃	愛を知らぬがゆえに、哀しみがみえぬ‥
	VSジャギ	な‥何いっ!!
	〃	ぬぅん…、ばかな…

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSサウザー	貴様の体の謎がわからぬ…
	VSハート様	な…何ぃっ!!
	〃	ぬぅん…、ばかな…
	VSマミヤ	ぬぅん…、ばかな…
	〃	な…何ぃっ!!
	VSその他の対戦相手	ぬぅうっ！見事っ！
	〃	むっ…この拳王が敗れるのか…、ぐあばぁぁ！
	〃	ば、ばかなぁっ!!
[illegible]	引き分け時	互角だというのか…！／ば、ばかなぁっ!!
[illegible]	攻撃レベル0の技で攻撃した時	ふんっ
	攻撃レベル1の技で攻撃した時	ふん
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	うりゃ
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	ぬうん
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	どう！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	どおりゃ！
	攻撃レベル0の技でダメージを受けた時	くっ!!
	攻撃レベル1の技でダメージを受けた時	ち
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	ぬく！
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	うぉっ！
	攻撃レベル4の技でダメージを受けた時	むく！
	攻撃レベル5の技でダメージを受けた時	ぬぅ～！
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	ふんっ
	攻撃レベル2～3の技をガードした時	きかぬ
	攻撃レベル4～5の技をガードした時	やさしい拳だっ
[illegible]	挑発	容赦はせぬぞ！
	ヘヴィーストライク	うぬおー！
	バニシングストライク	どおりゃ！
	グレイヴシュート	くらえい！
	ブースト	ぬるいわっ！
	通常投げ	おおりゃー！ うおおー！
	つかみ投げ	ふははははぁ、死ぬが良い
	ガードキャンセル	どおりゃ！
[illegible]	➡+弱P	塵と砕けよ！
	➡+弱K	ぬうふぁっ！
[illegible]	よろけ	拳王は決して膝など地につかぬ！
	気絶	むっ、俺の体に傷を!!
	相殺	おのれ
	ダウン復帰時	ハハハハ！ 拳王の肉体は砕けぬ！
	アジリティーディフェンス時	無駄だ！
	ガードクラッシュ時	我が拳で砕けぬものは無い！
	被ガードクラッシュ時	きさまぁ！
	カウンターヒット時	甘いわ！
	被カウンターヒット時	こ…この拳王が退くとは…

カテゴリー	状況	ボイス
	死兆星点灯時(自分)	な…なんと、わが頭上に死兆星が!!
	死兆星点灯時(点灯相手がラオウ)	貴様が見た星は死兆星！
	〃	フッ…悲しい運命だ
	死兆星点灯時(点灯相手がマミヤ)	貴様が見た星は死兆星！
	〃	貴様には、死あるのみ
	死兆星点灯時(相手が点灯)	貴様には、死あるのみ
	〃	フッ…悲しい運命だ
	北斗呑龍呼法	どう！
	北斗天将雷撃	どおりゃ！
	北斗剛掌波	北斗剛掌波！
	北斗羅裂拳	俺の剛拳いつまで受けきれるかな
	無想陰殺	無想陰殺
	無想転生(発動時)	この俺も悲しみを背負うことができたわ！

カテゴリー	状況	ボイス
	無想転生(成功時)	見切った！
	秘孔新血愁	秘孔新血愁！
	秘孔新血愁(VSレイヒット時)	ふ…愚かな…
	天将奔烈	天将奔烈！
	北斗滅天把(発動時)	受けてみよ！ わが全霊の拳を!!
	北斗滅天把(ヒット時)	天に滅せい!!
	北斗剛掌波	見せようぞ！ 世紀末覇者ラオウの拳！
	CPUボス拳王専用 復活イベント	ぬう～ふ、心地よき痛みと言うべきか… このラオウもはや拳王の名はいらぬ！ 魔王となりて貴様を血の海に砕き沈めてやるわ！ む——うん
	CPUボス拳王専用 エンディング	このラオウ！天にかえるに人の手は借りぬ！ さらばだ！ 俺もまた天へ！ かぁぁぁぁっっ ぬうおおおおおおおおっ！ 我が生涯に一片の悔いなし!!

■ラオウ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	ラオウロウの体力が70%以上	ラオウの体力が1/3以下	ラオウの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でラオウがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	−	−	−	俺に後退はない！ あるのは前進勝利のみ！
	[illegible]	もはや、この勝負みえたわー！	信念に命を捨てるのも良いだろう…だがそれが一体何になる!	必殺の間合いに入ってこねば、この俺は倒せぬわ!	なにが、これほど…！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	ハハハハ！拳王の肉体は砕けぬ！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	俺に逆らった武芸者たちはすぐには殺さん！
	[illegible]	ほう、まだむなしい戦いを挑む気か！	−	どうした。顔が青いぞ！	なにが、これほど…！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	俺に逆らった武芸者たちはすぐには殺さん！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	ハハハハ！ 拳王の肉体は砕けぬ！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	俺に逆らった武芸者たちはすぐには殺さん！
	[illegible]	そんなやわな拳では、この体に傷ひとつつけることはできぬ!	−	覇者の拳、死出の土産に持っていくがいい！	ハハハハ！ 拳王の肉体は砕けぬ!!

トキボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
	VSケンシロウ①	北斗神拳伝承者の拳、存分に味わおう
	VSケンシロウ②(1Pトキ専用)	北斗天帰掌
	VSラオウ①	誓いのときは来た！今私は、あなたを超える!!
	VSラオウ②	自ら望んで選んだ道。ためらいもない！
	VSトキ①	これも運命か…
	VSトキ②	仕方あるまい。かかって来るがいい
	VSジャギ	お前は殺気が強すぎる
	VSシン	無駄なことを…
	VSレイ	む…できる…！
	VSサウザー	私はお前の謎を知っている…
	VSマミヤ	やめておけ
	その他の対戦相手	仕方あるまい。かかって来るがいい
	通常勝利	半人前の技では、おれは倒せんぞ
	圧勝(自分の体力57%以上)	もういい。ここまでだ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	お前は生きて、この時代を見届けなければならぬのだ
	究極奥義で勝利	命は投げ捨てるものではない！
	一撃必殺奥義で勝利	安心するがいい。まだ秘孔を突ききってはいない
	通常勝利	半人前の技では、おれは倒せんぞ
	圧勝(自分の体力57%以上)	言ったはずだ！あなたのすべてを目指したと！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	互角か…
	究極奥義で勝利	私の拳を高めたのは、ラオウ、あなた自身の存在だ!!
	一撃必殺奥義で勝利	せめて痛みを知らずに安らかに死ぬがよい…
	通常勝利	フ…それにしてもあなたはユリアによく似ている
	圧勝(自分の体力57%以上)	もういい。ここまでだ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	安心するがいい。まだ秘孔を突ききってはいない
	究極奥義で勝利	命は投げ捨てるものではない！
	一撃必殺奥義で勝利	安心するがいい。まだ秘孔を突ききってはいない
	通常勝利	半人前の技では、おれは倒せんぞ
	圧勝(自分の体力57%以上)	もういい。ここまでだ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	互角か…
	究極奥義で勝利	命は投げ捨てるものではない！
	一撃必殺奥義で勝利	せめて痛みを知らずに安らかに死ぬがよい…
	VSケンシロウ	みごとだ、ケンシロウ
	〃	ケンシロウ…、もはや私が手を貸す男ではない
	VSその他の対戦相手	もはや、ここまでか…
	〃	み…みごとだ。ぐぁばぁ！
	しゃがみ強キック	ぬあ～!!
	攻撃レベル0の技で攻撃した時	はっ！

カテゴリー	状況	ボイス
	攻撃レベル1の技で攻撃した時	むん！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	せいっ！
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	む！
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	いやぁ～!!
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	いや～～っ！
	攻撃レベル0の技でダメージを受けた時	なっ！
	攻撃レベル1の技でダメージを受けた時	むうっ
	攻撃レベル2～3の技でダメージを受けた時	ぐふ!!
	攻撃レベル4の技でダメージを受けた時	ぐあっ!!
	攻撃レベル5の技でダメージを受けた時	ま、まだ…！
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	ふっ！
	攻撃レベル2～3の技をガードした時	ぬ！
	攻撃レベル4～5の技をガードした時	む！
	挑発	かかってくるがいい
	ヘヴィーストライク	秘孔新膻中
	バニシングストライク	かくご!!
	グレイヴシュート	はああっ！
	ブースト	ゆくぞ
	通常投げ	いや～っ！
	ガードキャンセル	む——ん
	➡+弱P	お～っ！
	➡+弱K	やめておけ
	➡+強K	激流に身を任せ同化する
	よろけ	ぐほおっ！
	気絶	うっ!!ゴフッ！
	相殺	はっ!?
	ダウン復帰時	死ぬぞ…
	アジリティーディフェンス時	甘い…
	ガードクラッシュ時	半人前の技では、おれは倒せんぞ
	被ガードクラッシュ時	な、なんということだ…
	カウンターヒット時	死期が近づくと勘が冴えてな…
	被カウンターヒット時	やるな…！
	死兆星点灯時(自分)	やはり、このままでは…
	死兆星点灯時(相手が点灯)	これも運命か…
	闘頸呼法	北斗闘頸呼法
	天翔百裂拳	天翔百裂拳
	北斗翔輪脚	むん！
	北斗翔輪脚(当身成功時)	北斗翔輪脚

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	北斗無想流舞・前方＆垂直(空中)	ゆくぞ
	北斗無想流舞・後方	ふっ！とらえられまい
	北斗流弧陣	無駄なことを…
	北斗破流掌	む！
	北斗破流掌(当身成功時)	北斗破流掌
	北斗酔舞撃	ぬ！
	北斗酔舞撃(当身成功時)	北斗酔舞撃

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	北斗砕覇拳	北斗覇砕拳
	北斗砕覇拳(VSラオウ限定)	我が兄の剛の拳
	北斗砕覇拳(ヒット時に相手の死兆星点灯)	天を見よ！ 見えるはずだ。あの死兆星が!!
	北斗有情断迅拳	はあああ～！
	北斗有情断迅拳(ヒット時)	北斗有情断迅拳
	刹活孔	刹活孔！ はぁ――っ！
[illegible]	北斗有情破顔拳(ヒット時)	北斗有情破顔拳！ はあああっ！

■トキ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	トキの体力が70%以上	トキの体力が1/3以下	トキの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でトキがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	–	せめて奥義で葬ろう！	許せ	やはり、このままでは…
	[illegible]	–	互角か…	許せ	やはり、このままでは…

ジャギボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ①	フフ…きおったか…
	VSケンシロウ②	ケンシロウごときに俺様がまけるはずがない！
	VSラオウ＆トキ	兄者・ふぬけたか…
	VSジャギ①	俺の名を言ってみろ～！ あぁ！？
	VSジャギ②	あぁ～ん！? 何だてめえは…
	VSシン	何を迷うことがある！ 奪い取れ！ 今は悪魔が微笑む時代なんだ！
	VSレイ	あぁ～ん!? 何だてめえは…
	VSユダ	この俺の顔より醜く焼けただれろ!!
	VSサウザー	ほざきやがれ
	VSハート様	これから貴様に生き地獄をあじあわせてやろう
	VSマミヤ	ぬぁんだぁ、その目は！
[illegible]	通常勝利	みたか～！
	圧勝(自分の体力57%以上)	ヒャハッ!! まだまだヒヨッコだぁ！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ひゃはははは一っ！
	究極奥義で勝利	勝てばいい！ それがすべてだ
	一撃必殺奥義で勝利	ひひひ…このときを待っていたのだ。俺は北斗神拳伝承者ジャギさまだ～！
[illegible]	通常勝利	みたか～！
	圧勝(自分の体力57%以上)	勝てばいい！ それがすべてだ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ひゃはははは一っ！
	究極奥義で勝利	勝てばいい！それがすべてだ
	一撃必殺奥義で勝利	ヒャハッ!! まだまだヒヨッコだぁ！
[illegible]	通常勝利	みたか～！
	圧勝(自分の体力57%以上)	ヒャハッ!!まだまだヒヨッコだぁ！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ひゃはははは一っ！
	究極奥義で勝利	勝てばいい！ それがすべてだ
	一撃必殺奥義で勝利	ヒャハッ!!まだまだヒヨッコだぁ！
[illegible]	VSケンシロウ	貴様の地獄が目に見えるわ!!
	〃	そ…そんなバカなぁっ！
	VSマミヤ	そ…そんなバカなぁっ！
	VSその他の対戦相手	わわあ！
	〃	う、ぎゃあ！
[illegible]	攻撃レベル0の技で攻撃した時	しっ
	攻撃レベル1の技で攻撃した時	むん！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	ひゃっ
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	ぬん！
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	ひゃっは！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	ヒャハッ!!
	攻撃レベル0の技でダメージを受けた時	うっ！
	攻撃レベル1の技でダメージを受けた時	ぶ！
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	あ、あら？
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	げうっ
	攻撃レベル4の技でダメージを受けた時	ぶひゃっ！
	攻撃レベル5の技でダメージを受けた時	ゲェッ
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	むん！
	攻撃レベル2～3の技をガードした時	ぬん！

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	攻撃レベル4の技をガードした時	バカがっ！
[illegible]	挑発	こんな物は、もはや使うまでもない
	ヘヴィーストライク	甘いわ！
	バニシングストライク	バカめ！
	グレイヴシュート	こいつは、どうだ!!
	ブースト	いくぞぉ!!
	通常投げ	おい！ そこに座れ！ ぬぁんだぁ、その目は！
	つかみ投げ	その耳が弟に似ている…
	ガードキャンセル	馬鹿者！
[illegible]	➡+弱P	喰らいやがれ！
	➡+弱K	おらあ！
[illegible]	よろけ	い…いてぇ!!
	気絶	あひひひーっ
	相殺	なぁにぃ～!?
	ダウン復帰時	ひゃっはーっ！
	アジリティーディフェンス時	ヌハハ！
	ガードクラッシュ時	どこへも逃げられんぞ!!
	被ガードクラッシュ時	な…なんてやつだ
	カウンターヒット時	ひひひ…
	被カウンターヒット時	ばっばっ馬鹿な!!
[illegible]	死兆星点灯時(自分)	た…助けてくれ～
	死兆星点灯時(相手が点灯)	殺してやる
[illegible]	ショットガン(正面)	死にやがれ!!
	ショットガン(正面・ドラム缶があるとき)	ぶち抜いてやる!!
	ショットガン(斜め上)	死ねぇ!!
	マッチ	ヒャハッ!!
	ドラム缶	へへぇ一っ
	ガソリン	逃げられんぞ!!
	北斗千手殺	北斗千手殺
	南斗邪狼拳	南斗邪狼撃
	良く出来た弟～～!!	目が弟に似ている…
	や…やめてくれ!! た…たのむ!!	や…やめてくれ!!
	や…やめてくれ!! た…たのむ!!(弱P押しっぱなし)	かかったな!! 食らえ！
	バカめ！ 勝てばいいんだ何を使おうが	バカめ！ 勝てばいいんだなにを使おうが！
[illegible]	今は悪魔が微笑む時代なんだ	なぜ諦める必要がある。何を迷うことがある！ 奪い取れ！ 今は悪魔が微笑む時代なんだ！
	俺の名を言ってみろ	俺の名を言ってみろ!!
	俺の名を言ってみろ(追加コマンド入力時)	そうか！ 俺の胸の傷を見ても誰だかわからねえのか？ もう一度だけチャンスをやろう！ 俺はうそが大きれぇなんだ!!
	俺の名を言ってみろ(相手がクイズに正解)	なぜだぁぁ一っ！
	俺の名を言ってみろ(投げ失敗時)	ち！運がよかったな…
	まだまだ読みが甘いわ	思い知らせてやる！
	まだまだ読みが甘いわ(VSケンシロウ・ランダム)	この顔の痛み、俺はひと時も忘れたことは無かった!!
	北斗羅漢撃	北斗羅漢撃
	北斗羅漢撃(ヒット＆ガード時)	みろぉ、速い突きがかわせるかー っ！

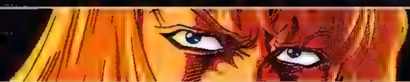
カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	北斗羅漢撃（ヒット&ガード時）	八つ裂きにしてやる！

カテゴリー	状況	ボイス
一撃必殺奥義	フフ…この時を待っていたのだ	この俺の顔より醜く焼けただれろ!!
	フフ…この時を待っていたのだ（ヒット時）	ひゃはは、どうだくやしいかぁ、はははあ!!

■ジャギ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	ジャギの体力が70%以上	ジャギの体力が1/3以下	ジャギの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でジャギがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	おのれの無力さを思い知らせてやる！	―	どうあがこうと貴様は助からんわ!!	ゴホッ…な、なんてやつだ…
	[illegible]	おのれの無力さを思い知らせてやる！	―	どうあがこうと貴様は助からんわ!!	諦めぬぞぉおー!!

シンボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ①	わざわざ殺されるためにか
	VSケンシロウ②	ユリアはおれがもらうぞ!!
	VSラオウ	よかろう、祈るがいい
	VSトキ	力こそが正義、いい時代になったものだ
	VSジャギ	その程度で、俺の心が動くと思っているのか～！
	VSシン①	ふはははは！ よかろう、殺してやる
	VSシン②	おのれ…！
	VSレイ&ユダ	祈るがいい
	VSサウザー	よかろう、殺してやる
	VSハート様	フッ！ 祈るがいい
	VSマミヤ	貴様…ユリアに似ているな…
[illegible]	通常勝利	お前と俺には決定的な違いがある! それは欲望…執念だ!
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前ごときでは、俺に勝つことはできん！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	欲望が足りん…
	究極奥義で勝利	貴様の執念はそんなものか
[illegible]	通常勝利	ケンシロウ、首を洗って待つがよい！
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前ごときでは、俺に勝つことはできん！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	フフフ…美しい死に顔じゃないか
	究極奥義で勝利	お前は永久にここまで上がってこれない
[illegible]	通常勝利	ケンシロウ、首を洗って待つがよい！
	圧勝（自分の体力57%以上）	お前ごときでは、俺に勝つことはできん！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	欲望が足りん…
	究極奥義で勝利	貴様の執念はそんなものか
[illegible]	VSケンシロウ	フ…俺たちの戦いは、まだ終わってない！
	〃	…お…俺の命はあとどのくらいだ…
	VSその他の対戦相手	ユリアァァァァァァァァァァァァァ……！
	〃	ぬうぉあああああああぁぁぁぁぁぁぁぁ!!
[illegible]	攻撃レベル0～1の技で攻撃した時	はっ！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	はあっ！
	攻撃レベル3～4の技で攻撃した時	つあっ！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	シュワッ！
	攻撃レベル0～1の技でダメージを受けた時	くっ
	攻撃レベル2～3の技でダメージを受けた時	ぐ!!
	攻撃レベル4～5の技でダメージを受けた時	ゲフッ
	攻撃レベル0～3の技をガードした時	フン！
	攻撃レベル4～5の技をガードした時	その程度か
[illegible]	挑発	なぁに～きこえんなぁ～
	ヘヴィーストライク	はぁあぁ～っ！ 死ね～っ！

カテゴリー	状況	ボイス
システム共通技	バニシングストライク	いぁぁあぁ～っ！
	グレイヴシュート	死ね！
	ブースト	もらった～！
	通常投げ	どうした？ こんなものか？
	つかみ投げ	そりゃ、そりゃ、そりゃ――っ
	ガードキャンセル	執念がたりんぞっ！
特殊技	➡+弱P	甘いわっ！
	➡+弱K	せやあっ！
システム動作	よろけ	バ…バカな
	気絶	ゴフッ
	相殺	ぬっ!?
	ダウン復帰時	バカめ
	アジリティーディフェンス時	貴様の攻撃は欲望が足りん
	ガードクラッシュ時	お前など俺の敵ではないわ～～！
	被ガードクラッシュ時	な!!なぜっ！
	カウンターヒット時	痛いかっ
	被カウンターヒット時	貴様ぁっ！
死兆星	死兆星点灯時（自分）	な、あの星は…
	死兆星点灯時（相手が点灯）	貴様…後が無いぞ
必殺技	南斗旋脚葬	沈め！
	南斗獄屠拳	南斗獄屠拳
	南斗流羽矢弾	ふっ！
	南斗迫破斬	南斗迫破斬
	南斗千手斬	ははははは
	南斗白燕転翔	クッククク…
	南斗虐指葬	地獄へ突き落としてやる！
究極奥義	お前の拳では死なん!!	フ…どうやらここまでのようだな……だがな、俺は、お前の拳法では死なん！ さらばだ！
	お前の拳では死なん!!（対戦相手ボイス）	ケンシロウ「お前も強敵(とも)だった」・ラオウ「フッ…悲しい運命だ」 トキ「せめて痛みを知らずに安らかに死ぬがよい…」 ジャギ「ひゃはは、どうだくやしいかぁ、はははあ!!」 シン「お前と俺には決定的な違いがある! それは欲望…執念だ!」 レイ「さらばだ!」 ユダ「愚か者が、お前の腕で俺に勝てると思っているのか!」 サウザー「…解せぬ!」．ハート様「逃げちゃ駄目」 マミヤ「あなたの死は、無駄にはしないわ」
	南斗雷震掌	南斗雷震掌
	南斗千首龍撃	南斗千首龍撃！ しねぇ！
一撃必殺奥義	南斗翔襲居脚	南斗狐鷲拳奥義！
	南斗翔襲居脚（ヒット時）	南斗翔鷲居脚！ 何本目に死ぬかな…・しねぇ！ ふはははは

■シン・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	シンの体力が70%以上	シンの体力が1/3以下	シンの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でシンがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	お前ごときでは、俺の相手には不足すぎる	力こそが正義、いい時代になったものだ	貴様には一生俺の技を見切ることはできん！	俺様を見下すことは許さん!!

レイボイス一覧

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ	それは、俺とて同じこと……　だが！　俺はお前を倒さねばならん！
	VSラオウ①	貴様にも、俺の真髄をおしえてやろう
	VSラオウ②	貴様の首は俺がとる！
	VSトキ	あなたが、トキ…会ってみたかった…手合わせ願おう
	VSジャギ	胸に七つの傷を持つ男…処刑してやる
	VSシン	そんなに早く死にたいか
	VSレイ①	手合わせ願おう
	VSレイ②	そんなに早く死にたいか
	VSユダ①	死ぬのはお前だ！
	VSユダ②	ユダ！妖星は二度と輝かぬ！
	VSユダ③	南斗水鳥拳の伝承者の名にかけて、貴様を処刑する
	VSサウザー	そんなに早く死にたいか
	VSハート様	この俺が相手だ！
	VSマミヤ	お前が戦うことはない！ お前は女だ！
[illegible]	通常勝利	許せ。ケン！
	圧勝(自分の体力57%以上)	許せ。ケン！
	辛勝(自分の体力1/8以下)	これぞ南斗聖拳の真髄
	究極奥義で勝利	これぞ南斗聖拳の真髄
	一撃必殺奥義で勝利	お前には感謝している…
[illegible]	通常勝利	ふん
	圧勝(自分の体力57%以上)	まるで話しにならんな…
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ケンが認めるだけのことはある…
	究極奥義で勝利	これぞ南斗聖拳の真髄
	一撃必殺奥義で勝利	ケンが認めるだけのことはある…
[illegible]	通常勝利	ユダ…お前もまた孤独…
	圧勝(自分の体力57%以上)	愛を知らぬお前には決してわかるまい…
	辛勝(自分の体力1/8以下)	少しはやるようだな
	究極奥義で勝利	これぞ南斗聖拳の真髄
	一撃必殺奥義で勝利	ユダ…お前もまた孤独…
[illegible]	通常勝利	さらばだ！
	圧勝(自分の体力57%以上)	マミヤ、もう戦いは捨てろ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	熱い女だ
	究極奥義で勝利	しあわせにな！
[illegible]	通常勝利	ふん
	圧勝(自分の体力57%以上)	まるで話しにならんな…
	辛勝(自分の体力1/8以下)	少しはやるようだな
	究極奥義で勝利	これぞ南斗聖拳の真髄
	一撃必殺奥義で勝利	貴様にくれてやるには惜しい技だ…
[illegible]	VSケンシロウ&トキ	さすが…北斗神拳…、あ…あぐぁ
	〃	やはり…強いな…
	VSユダ	マミヤ…すまない…！
	VSマミヤ	無念だ…
	〃	がはああっ！
	VSその他の対戦相手	アイリ〜〜！
	〃	うぐああ！
[illegible]	攻撃レベル0の技で攻撃した時	ショゥ
	攻撃レベル1〜2の技で攻撃した時	ヒョウ！
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	フッ！
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	はや！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	シャオッ！
	攻撃レベル0〜1の技でダメージを受けた時	クッ

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	攻撃レベル2段の技でダメージを受けた時	ゲフッ
	攻撃レベル4の技でダメージを受けた時	ふああ
	攻撃レベル5の技でダメージを受けた時	があっ
	攻撃レベル0〜1の技をガードした時	フッ！
	攻撃レベル2〜3の技をガードした時	ふん！
	攻撃レベル4〜5の技をガードした時	こけおどしか
[illegible]	挑発(VSトキ)	どうした？
	挑発(VSマミヤ)	熱い女だ
	挑発(その他の対戦相手)	わめいてないで、さっさとかかってこい！
	ヘヴィーストライク	もらったぞ！
	バニシングストライク	シャオッ！
	グレイヴシュート	とぺーっ！
	ブースト	はっ！
	通常投げ(VSケンシロウ&ジャギ)	貴様が七つの傷の男かぁ〜！
	通常投げ(VSハート様)	切り裂けーっ！
	通常投げ(VSマミヤ)	やはり、お前は女だ！
	通常投げ(その他の対戦相手)	七つの傷が無い！
	つかみ投げ(VSケンシロウ&トキ&マミヤ)	とまって見えるぞ
	つかみ投げ(その他の対戦相手)	人の皮をかぶった悪魔め！
	空中投げ	ふん！
	ガードキャンセル	つまらん芸だ
[illegible]	➡+弱P	はあっ！
	空中で➡+弱K	どこを見ている
[illegible]	よろけ	うあああ！
	気絶	何いっ！
	相殺	相打ちか
	ダウン復帰時	ふん！
	アジリティーディフェンス時	バカめ！
	ガードクラッシュ時	まるで話しにならんな…
	被ガードクラッシュ時	し、しまったあ！
	カウンターヒット時	甘い！
	被カウンターヒット時	何っ
死兆星	死兆星点灯時(自分)	とうとう死兆星が見えるようになったか
	〃	もう死兆星が落ちてきそうだ
	死兆星点灯時(相手が点灯)	死ぬのはお前だ！
必殺技	南斗狂鶴翔舞	フゥゥゥ！
	南斗撃星乱舞	うりゃあ！
	南斗迅襲嘴斬	そこだっ！
	南斗鶴翼迅斬	死ねえええい！
	南斗鶴翼迅斬(VSマミヤ)	いやああ！
	飛燕流舞	飛燕流舞
	南斗虎破龍	いくぞ！ 南斗虎破龍
究極奥義	空舞燕離斬	これで終わりだ！ ふん！ 切り裂けーっ！
	南斗凄気網波	覚悟！ はやあ!!
	断己相殺拳	断己相殺拳
[illegible]	飛翔白麗	南斗水鳥拳奥義
	飛翔白麗(ヒット時)	飛翔白麗
	飛翔白麗(VSユダヒット時)	ユダ「バ…バカな!」 レイ「衰えたなユダ…」 ユダ「俺は、こんな死に方はせん! うおわっ!」 レイ「ユダ!」 ユダ「レイ…俺より強く美しい男よ! せめてその胸の中で!」
	飛翔白麗(VSマミヤヒット時)	ヒョウ！ やはり、お前は女だ！

■レイ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	レイの体力が70%以上	レイの体力が1/3以下	レイの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でレイがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	ケンシロウ&トキ&マミヤ	—	なかなか手ごわいな…	俺の動きは、人間ではとらえることは、できん！	—
	その他の対戦相手	てめえごとき、南斗聖拳のまえにはゴミクズ同然だ！	なかなか手ごわいな…	俺の動きは、人間ではとらえることは、できん！	—

ユダボイス一覧

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSラオウ①	裏切りではない。これは知略だ
	VSラオウ②	人は裏切りの星と呼ぶがそうではない。妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ！
	VSトキ①	血祭りにしてやる
	VSトキ②	かかってこい！ そして死ぬがいい！
	VSジャギ	愚か者が…そう 俺は、この世で誰よりも強く、そして美しい！
	VSレイ①	かかってこい！ そして死ぬがいい！
	VSレイ②	義星は所詮ピエロの星！ 妖星を一段と光輝かせるクズ星にすぎんのだ！
	VSレイ③	最も醜く哀れな死をくれてやろう！
	VSユダ①	俺は、妖星！
	VSユダ②	邪魔だっ！
	VSマミヤ	久しぶりだな…マミヤ
	その他の対戦相手	血祭りにしてやる
[illegible]	通常勝利	妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ！
	圧勝（自分の体力57%以上）	北斗神拳恐るるに足らず！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	時代が妖星を輝かせたのだ！
	究極奥義で勝利	北斗神拳恐るるに足らず！
	一撃必殺奥義で勝利	北斗神拳恐るるに足らず！
[illegible]	通常勝利	妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ！
	圧勝（自分の体力57%以上）	それで俺に勝ったつもりか
	辛勝（自分の体力1/8以下）	義星が妖星より美しく輝くことは、神が許さぬのだ
	究極奥義で勝利	貴様も俺の手にかかる運命にあったのだ！
	一撃必殺奥義で勝利	どうだ、おのれの想いが空回りに終わった味は！
[illegible]	通常勝利	妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ！
	圧勝（自分の体力57%以上）	それで俺に勝ったつもりか
	辛勝（自分の体力1/8以下）	時代が妖星を輝かせたのだ！
	究極奥義で勝利	貴様も俺の手にかかる運命にあったのだ！
	一撃必殺奥義で勝利	お前の血もまた俺の体を美しく染める
[illegible]	通常勝利	妖星は天をも動かす美と知略の星なのだ！
	圧勝（自分の体力57%以上）	それで俺に勝ったつもりか
	辛勝（自分の体力1/8以下）	時代が妖星を輝かせたのだ！
	究極奥義で勝利	貴様も俺の手にかかる運命にあったのだ！
	一撃必殺奥義で勝利	妖星がつげておるわ、神が俺を選んだと！
[illegible]	VSレイ	これが、俺の弱さ…
	〃	なにがお前をこれほどまでに！
	VSマミヤ	マミヤ…
	〃	この屈辱は、決して忘れぬ！
	VSその他の対戦相手	バ…バカな！
		みとめんぞー！
[illegible]	攻撃レベル0～1の技で攻撃した時	ハアッ！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	ぬふぅ！
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	切れろ
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	邪魔だっ！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	血祭りだ！
	攻撃レベル0～1の技でダメージを受けた時	なっ！
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	ふあっ！
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	ぐあっ
[illegible]	攻撃レベル4～5の技でダメージを受けた時	おごわっ！
	攻撃レベル0～3の技をガードした時	むっ！
	攻撃レベル4～5の技をガードした時	くくっ！
システム共通技	挑発	俺は、美しいか
	ヘヴィーストライク	貴様の血で化粧がしたい！
	バニシングストライク	おのれぇえっ！
	グレイヴシュート	みるがいい！
	ブースト	フン!!
	通常投げ	コマク！
	つかみ投げ	こい！
	〃	むっ！
	ガードキャンセル攻撃	貴様の技は見切った！
特殊技	➡+弱P	許さん！
	空中で⬇+弱Por⬇+強P	死ね！ 虫ケラのように!!
システム動作	よろけ	き、貴様ぁっ！
	気絶（VSレイ＆マミヤ）	俺より美しいものはこの世にないのだぁ！
	気絶	おのれ～…
	相殺	何っ!?
	ダウン復帰時	こしゃくな！
	アジリティーディフェンス時	醜いあがきだ…
	ガードクラッシュ時	ヒャハハハ
	被ガードクラッシュ時	なんだとっ！
	カウンターヒット時	どんな気分だ
	被カウンターヒット時	ふ、不覚！
[illegible]	死兆星点灯時（自分）	この美しい顔に傷がぁ――っ
	〃	俺より美しいものはこの世にないのだぁ！
	死兆星点灯時（点灯相手がマミヤ）	お前が見た星は死兆星
	死兆星点灯時（点灯相手がその他）	フフ…そうか死兆星が見えるのか
必殺技	伝衝裂波	伝衝裂波
	〃	深く切り裂く！
	スタンプ・ザ・UD	ユダ「こい！」 コマク「熱いぜえ!?」
	コマクの知略	ユダ「コマク！」 コマク「お呼びで。ケケッ！」
	イチコロ	処刑だ
	イチコロ（ヒット時）	コマク「この毒でイチコロというわけよ」
	ダガールの知略	ユダ「ダガール！」 ダガール「お気の毒に。かかりましたな！ それでは」
	俺を利用したのか～!!	フン!!
	俺を利用したのか～!!（当身成功時）	ダガール「ぎゃあああ～！ 俺を利用したのか～っ！」
	一度思い知らせてあげよう	ユダ「いけ！」 ダガール「一度思い知らせてあげよう」
	一度思い知らせてあげよう（俺を利用したのか～!!成功後）	ダガール「殺してやる」
	知略の時代（VSレイ＆マミヤ）	俺より美しいものはこの世にないのだぁ！
	知略の時代（その他の対戦相手）	おのれ～…
[illegible]	ダム決壊	コマク「ユダ様は、本当に頭の良いお方」
	南斗飛鷹爪破斬（VSレイ）	欲しい、きさまの血が！
	南斗飛鷹爪破斬（その他の対戦相手）	愚か者が…
一撃必殺奥義	血粧嘴	南斗紅鶴拳奥義
	血粧嘴（ヒット時）	血粧嘴

■ダガールボイス

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	吹き飛び時	うあああああ～！
	死亡時	いでえ――

■コマクボイス

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	吹き飛び	ほぉあ！
	吹き飛び（毒飲ませられ時）	ぎにゃあ～っ！
	ダメージ（毒飲ませられ時）	吐くんだ！
	死亡	ぎにゃあ～っ！

■ユダ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	ユダの体力が70%以上	ユダの体力が1/3以下	ユダの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でユダがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	醜く死ぬのだぁあぁーっ！	あと一歩で最後だ！	醜く死ぬのだぁあぁーっ！	認めんぞぉっ!!

サウザーボイス一覧

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ	フン、でかい口をきくようになったな小僧
	VSラオウ	ラオウ、俺との戦いをさけてきたのではなかったのか
	VSトキ	病人の分際で帝王に勝つ気でいるのか!?
	VSジャギ	汚物は消毒せねばならんな
	VSシン	俺は帝王！ 貴様らとはすべてが違う！
	VSサウザー①	フフハハハ！ 遊びはこれまでだ
	VSサウザー②	滅びるがいい
	VSハート様	汚物は消毒せねばならんな
	VSマミヤ	女子供といえど、聖帝サウザーに逆らった者には降伏すら許さん！
	その他の対戦相手	果たしてこの俺を倒すことができるかな
[illegible]	通常勝利	フハハ小僧！
	圧勝（自分の体力57%以上）	次は誰だ、トキか、ラオウか！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	…解せぬ！
	究極奥義で勝利	誰も俺を倒すことはできぬのだ――っ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	通常勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	圧勝（自分の体力57%以上）	天に輝く天帝は、この聖帝サウザーの将星なのだーっ!
	辛勝（自分の体力1/8以下）	…解せぬ！
	究極奥義で勝利	誰も俺を倒すことはできぬのだ――っ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	通常勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	圧勝（自分の体力57%以上）	病人に帝王の相手がつとまるか！
	辛勝（自分の体力1/8以下）	…解せぬ！
	究極奥義で勝利	誰も俺を倒すことはできぬのだ――っ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	一撃必殺奥義以外で勝利	…ブタがっ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	通常勝利	南斗聖拳をもってしても、この帝王を倒すことはできん!
	圧勝（自分の体力57%以上）	天に輝く天帝は、この聖帝サウザーの将星なのだーっ!
	辛勝（自分の体力1/8以下）	…解せぬ！
	究極奥義で勝利	誰も俺を倒すことはできぬのだ――っ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	通常勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	圧勝（自分の体力57%以上）	天に輝く天帝は、この聖帝サウザーの将星なのだーっ!
	辛勝（自分の体力1/8以下）	…解せぬ！
	究極奥義で勝利	誰も俺を倒すことはできぬのだ――っ！
	一撃必殺奥義で勝利	貴様はこの体に流れる帝王の血に負けたのだーっ!
	一撃必殺奥義で勝利（聖帝十字稜）	お師、もうすぐあなたの聖帝十字稜は完成する
[illegible]	VSケンシロウ&ラオウ&トキ	北斗神拳…俺がかなう相手ではなかった…
	VSジャギ	ぬぐ…腐っても北斗の兄弟…甘くみすぎたか…
	VSマミヤ	ば、馬鹿な…この帝王が女などに…!?
	VSその他の対戦相手	フッ…鳳凰の聖帝の夢はついえたか…

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	〃	天空の鳳凰はおちぬ！
通常技	攻撃レベル0の技で攻撃した時	はっ！
	攻撃レベル1の技で攻撃した時	はあっ！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	うりゃ!!
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	はあ！
	攻撃レベル4の技で攻撃した時	えや～！
	攻撃レベル5の技で攻撃した時	はあ！
	攻撃レベル0～1の技でダメージを受けた時	う…
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	ぐあ！
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	ごあ！
	攻撃レベル4～5の技でダメージを受けた時	むあく
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	フンッ
	攻撃レベル2～5の技をガードした時	おしいな…
[illegible]	挑発	かかってくるがいい！
	ヘヴィーストライク	下郎！
	バニシングストライク	滅びるがいい
	グレイヴシュート	飛べ！
	ブースト	死ね――――っ！
	通常投げ	フハハ
	つかみ投げ	ひれ伏すのだ
	ガードキャンセル	きかぬなあ
[illegible]	➡+弱P	跪け！
	➡+弱K	愛などいらぬ！
[illegible]	よろけ（VSハート様&マミヤ）	ぬう
	よろけ	もしや秘孔を!!
	気絶	ぐうう…
	相殺	なんだとぉ～！
	ダウン復帰時	制圧前進のみ！
	アジリティーディフェンス時	俺の拳に構えはない
	ガードクラッシュ時	貴様の気力、根こそぎ奪ってくれよう！
	被ガードクラッシュ時	なんだと…
	カウンターヒット時	もらった――――っ！
	被カウンターヒット時	何っ!?
[illegible]	死兆星点灯時（自分）	俺の体の謎を…！
	死兆星点灯時（相手が点灯）	そろそろ終わりにしてやろう
[illegible]	極星十字衝破風	ここまでだ！
	極星十字拳（否退）	退かぬ！
	極星十字拳（否媚）	媚びぬ！
	極星十字拳（否省）	省みぬ！
	極星十字拳（否媚・下段）	媚びぬ！
	南斗爆星波	南斗爆星波
	投槍	フハハ！
[illegible]	彷翔十字鳳	帝王に逃走はないのだー！
	聖帝十字稜	きさまにふさわしい死に方が用意してある
	聖帝十字稜（ヒット時）	やれ！
	聖帝十字稜（追加入力時）	とどめだっ！ ファハハハー！
	鳳凰呼闘塊天	鳳凰呼闘塊天
[illegible]	天翔十字鳳	受けてみるがいい。南斗鳳凰拳奥義、天翔十字鳳！

■サウザー・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	サウザーの体力が70%以上	サウザーの体力が1/3以下	サウザーの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でサウザーダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	俺は帝王！ 貴様らとはすべてが違う！	帝王に愛などいらぬ！	この帝王の血を絶やすことはできぬ！	天空の鳳凰は堕ちぬ!!

ハート様ボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ	人をブタ扱いするとはいい度胸じゃないか！
	VSラオウ	あなたが拳王ですか…がっかりですね
	VSトキ	おやおや…食べがいのなさそうな方ですねぇ
	VSシン	キング…力こそ正義、でしたよねぇ？
	VSサウザー	グフフフ、やりがいのある獲物ですね
	VSハート様①	こんにちは…ご機嫌いかが
	VSハート様②	グフフフ、やりがいのある獲物ですね
	VSマミヤ	もっと食べないと死んでしまいますよ…ぶひっ
	その他の対戦相手	ふぁ～あ
[illegible]	通常勝利	ブヒヒヒ…もうおしまいですかぁ
	圧勝(自分の体力57%以上)	北斗神拳は、ききませんねっ…ふぁふぁふぁ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ファファファ…悪く思わないでください
	究極奥義で勝利	ファッファッファッファッ
	一撃必殺奥義で勝利	弱すぎるっ
[illegible]	通常勝利	ブヒヒヒ…もうおしまいですかぁ
	圧勝(自分の体力57%以上)	北斗神拳は、ききませんねっ…ふぁふぁふぁ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ファファファ…悪く思わないでください
	究極奥義で勝利	そろそろ食事の時間かな
	一撃必殺奥義で勝利	皆さん、ご協力感謝します
[illegible]	通常勝利	ブヒヒヒ…もうおしまいですかぁ
	圧勝(自分の体力57%以上)	おやおや、南斗聖拳もこんなものでしたか…ぶひっ!
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ファファファ…悪く思わないでください
	究極奥義で勝利	ファッファッファッファッ
	一撃必殺奥義で勝利	弱すぎるっ
[illegible]	通常勝利	ブヒヒヒ…もうおしまいですかぁ
	圧勝(自分の体力57%以上)	おやおや、南斗聖拳もこんなものでしたか…ぶひっ!
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ファファファ…悪く思わないでください
	究極奥義で勝利	そろそろ食事の時間か
	一撃必殺奥義で勝利	ファファファ…、キングとは比べ物になりませんな
[illegible]	通常勝利	ブヒヒヒ…もうおしまいですかぁ
	圧勝(自分の体力57%以上)	ふぁ～ったくカスどもが～
	辛勝(自分の体力1/8以下)	ファファファ…悪く思わないでください
	究極奥義で勝利	そろそろ食事の時間かな
	一撃必殺奥義で勝利	皆さん、ご協力感謝します
[illegible]	VSシン	キングゥ――！
	VSその他の対戦相手	いてえよ―…
	〃	お、おのれえ――
[illegible]	しゃがみ強キック	ぬうりゃあ～～～
	ジャンプ強キック	ホイッ
	攻撃レベル0～1の技で攻撃した時	ふぁ
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	むん
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	はいっ！
	攻撃レベル4～5の技で攻撃した時	ほりゃあ！

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	攻撃レベル0～1の技でダメージを受けた時	ぶっ
	攻撃レベル2～3の技でダメージを受けた時	ぶひっ
	攻撃レベル4～5の技でダメージを受けた時	ほんげっ
	攻撃レベル0～2の技をガードした時	ふん
	攻撃レベル3～5の技をガードした時	やめなさい！
[illegible]	挑発	ふぁ～っ、ぶる、ぶるぶる
	ヘヴィーストライク	ぶひひひひひひ…
	バニシングストライク	むん
	通常投げ	捕まえたっ。ふんっ！
	つかみ投げ	ブヒヒヒ…ほら、ほらあ！
	空中投げ	そ！ れっ!!
	ガードキャンセル	ブヒーン
[illegible]	➡+弱P	むん
[illegible]	よろけ	あん、あん、あん…
	気絶	ぐぇ
	相殺	ん!?
	ダウン復帰時	無駄です
	アジリティーディフェンス時	ききませんよ
	ガードクラッシュ時	逃げられませんよ
	被ガードクラッシュ時	ぶひ――ん
	カウンターヒット時	ぶひっ
	被カウンターヒット時	肉がぁ！
[illegible]	死兆星点灯時(自分)	なんですかあの不吉な星は…
	死兆星点灯時(点灯相手がシン)	ファファファ…悪く思わないでください
	死兆星点灯時(点灯相手がその他)	グフフフ、やりがいのある獲物ですね
[illegible]	どこからでもどうぞ	どこからでもどうぞ！
	どこからでもどうぞ(当身成功時・初回)	ハッハーッ！ 馬鹿め、俺様の体が拳法殺しといわれているのを忘れたか！
	アースクエイク	よいしょ
	ダンクレシーブ	そ！ れっ!!
	アースクラッシュ	むぉぉああぉぉ―――っ
	人体スローイング	この！
	ビッグタイフーン	回れ―っ
	肉クロス	それ―っ
	ビッグハッグ	飛びなさい
	肉ダンク	グッフッフ
[illegible]	ハートのA(ヒット時)	おしおきです。はいっ！ グッフッフ。つぶれてしまいなさい
	拳法殺し	ち…血～、むん！
	いてえよ～!!	いて～～よ～～！
	いてえよ～!!(終了時)	あらっ
[illegible]	超いてえよ～!!(ヒット時)	むん。ちょ、超～いて～～よ～～!!

■ハート様・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	ハート様の体力が70%以上	ハート様の体力が1/3以下	ハート様の体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でハート様がダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	—	—	ふぁ～あ	おなかが空いて力がでませんねぇ
	[illegible]	—	—	ファッファッ、俺を倒せるのはキングの拳だけだ	おなかが空いて力がでませんねぇ

マミヤボイス一覧



カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	VSケンシロウ	ケン‥
	VSラオウ	今、闘えるのは、私だけ
	VSトキ	私は、とうに女を捨てたわ
	VSジャギ	こ…こないで！
	VSシン	あなたの命、もらおうかしら
	VSレイ	私は、とうに女を捨てたわ
	VSユダ	ユ…ユダ！ な…なぜここに!?
	VSサウザー	あなたの命、もらおうかしら
	VSハート様	こ…こないで！
	VSマミヤ①	悪く思わないでね
	VSマミヤ②	負けるわけには行かない…
[illegible]	通常勝利	女だと思って甘くみたのが、あなたの不運だったわね
	圧勝(自分の体力57%以上)	あなたの死は、無駄にはしないわ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	どうやら、腕の方は用心棒として合格のようね
	究極奥義で勝利	いつまでこんな殺戮がつづくの…
	一撃必殺奥義で勝利	私は、あなたの気持ちに応える資格がないわ
[illegible]	通常勝利	女だと思って甘くみたのが、あなたの不運だったわね
	圧勝(自分の体力57%以上)	あなたの死は、無駄にはしないわ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	女だと思って甘くみたのが、あなたの不運だったわね
	究極奥義で勝利	いつまでこんな殺戮がつづくの…
	一撃必殺奥義で勝利	この傷は、一生消えない…
[illegible]	通常勝利	女だと思って甘くみたのが、あなたの不運だったわね
	圧勝(自分の体力57%以上)	あなたの死は、無駄にはしないわ
	辛勝(自分の体力1/8以下)	どうやら、腕の方は用心棒として合格のようね
	究極奥義で勝利	いつまでこんな殺戮がつづくの…
	一撃必殺奥義で勝利	さようなら
[illegible]	VSレイ(一撃必殺奥義で敗北)	私は、あなたの気持ちに応える資格がないわ
	その他の対戦相手	きゃ――っ
	〃	つ…つよすぎる…
[illegible]	攻撃レベル0の技で攻撃した時	ふっ！
	攻撃レベル1の技で攻撃した時	やっ！
	攻撃レベル2の技で攻撃した時	はい！
	攻撃レベル3の技で攻撃した時	やっ！
	攻撃レベル4～5の技で攻撃した時	やーっ！
	攻撃レベル0の技でダメージを受けた時	くっ！
	攻撃レベル1の技でダメージを受けた時	あう!
	攻撃レベル2の技でダメージを受けた時	いやーっ
	攻撃レベル3の技でダメージを受けた時	あぐっ！
	攻撃レベル4～5の技でダメージを受けた時	あぁっ！
	攻撃レベル0～1の技をガードした時	あっ
	攻撃レベル2～3の技をガードした時	うん
	攻撃レベル4～5の技をガードした時	くくっ

カテゴリー	状況	ボイス
[illegible]	挑発	甘く見ないほうがいいわ
	ヘヴィーストライク	逃げられるかしら
	バニシングストライク	やーっ！
	グレイヴシュート	ハアッ！
	ブースト	いくわよ！
	通常投げ	甘くみたわね
[illegible]	ガードキャンセル	甘いわね
	➡+弱P	避けられるかしら
[illegible]	よろけ	か…体がきかない…
	気絶	くく…
	相殺	そんな…
	ダウン復帰時	油断したかしら
	アジリティーディフェンス時	ウン、危ない…
	ガードクラッシュ時	悪く思わないでね
	被ガードクラッシュ時	いや――
	カウンターヒット時	運が悪かったかしら
	被カウンターヒット時	うそっ！
[illegible]	死兆星点灯時(自分)	蒼星が見えるわ…
	死兆星点灯時(相手が点灯)	後がないわよ…
[illegible]	チョークヨーヨー	ふっ！
	〃	落ちて！
	ボウガン(上段)	落ち着いて
	ボウガン(下段)	当たって！
	空中ボウガン	狙って
	ボウガン弾切れ時	くっ、弾切れ!?
	ボウガンリロード	次で終わりよ
	娥媚刺交換	覚悟はいいかしら
	前転	邪魔よ
	メットボム	ごめんなさい
	スパイクアタック	覚悟しなさい
	バインドヨーヨー	これが見切れるかしら
	バックスラッシュキック	やっ！
[illegible]	バインドトリック	縛ってあげる！
	バインドトリック(ヒット時)	かかったわねっ！ いくわよ！
	バイク	終わりよ
	バイク(ウイリー時)	やっ！
	バイク(ジャンプ時)	はい！
	バイク(ブースト時)	とばすわ！
	バイク(バイク離脱時)	逃がさないわ！
[illegible]	さようなら	私には、みんなを守る義務があるの
	さようなら(ヒット時)	さようなら

■マミヤ・2P対戦時のボイス

基本条件	対戦相手	マミヤの体力が70%以上	マミヤの体力が1/3以下	マミヤの体力が左記以外	基本条件を満たした攻撃でマミヤがダメージを受けた
同キャラ対戦以外で、HPが1/3以下の相手に、ボイスの非再生フラグがない通常技・システム共通技・特殊技がヒットすると、1/3の確率で右記のボイスが発生	[illegible]	これであなたもお終いね	私には、みんなを守る義務があるの	みすみすやられはしないわ！	負けるわけには行かない…

ハート様の拳法殺しコラム 4 ：技の当たり判定③〔ジャンプ攻撃＆無敵技＆一撃必殺奥義編〕

●ジャンプ攻撃

けん制技と異なり、あからさまに強力な技はないジャンプ攻撃。攻撃判定と食らい判定が一体化している技が多いためだ。ただし、ジャンプ弱攻撃は攻撃判定の持続が長いので、上から押さえ込みやすいメリットがある。また、ハート様のジャンプ強Kは、下方向への攻撃判定が広いので、見た目通りめくり向き。









●無敵技

攻撃判定発生時に無敵時間のある技の一部を紹介。ケンシロウの北斗有情猛翔破（強）はモーションに攻撃判定のみがある典型的な無敵技だ。マミヤのバックスラッシュキックは少し特殊で、蹴り足は完全に無敵だが上半身に食らい判定を残している。密かに強いのがラオウの天将雷撃（強化版）。攻撃判定が広い。





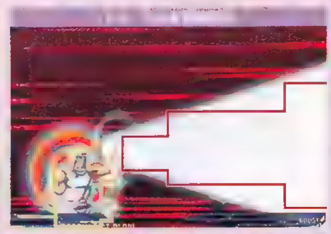


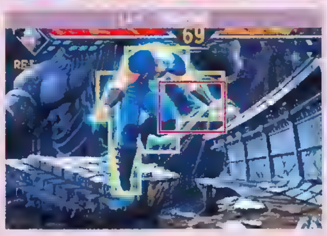


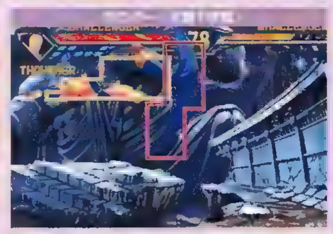
●一撃必殺奥義

技が確定する状況で使用されることが多い一撃必殺奥義。しかし、興味深い判定を持った技が揃っている。トキの有情破顔拳はレーザー（闘気）の部分に超巨大な攻撃判定があるのが特徴。ユダの血粧嘴はソニックブームが無敵なうえ、近距離では暗転後のガードが間に合わない。判定以上に強い技といえる。









⇧赤いラインが攻撃判定（当たり判定）、黄色いラインが食らい判定を示す

技データ一覧

COMMAND LIST

攻撃力からキャンセルといった基本データに加え、発生などのフレームも大公開。各技のデータをしっかりと把握し、ライバルに差をつけよう。

技データの見方

❶種別	❷技名	❸コマンド	❹発生	❺持続	❻硬化	❼硬化差	❽攻撃力	❾LV	❿GC値	⓫気絶値	⓬AG	⓭BG	⓮ガード	⓯D不能	⓰C	⓱星	⓲備考
通常	近立ち弱P		5	4	8	-3	9	1	4	4	6	2	立屈	10	連必B	–	–
	近立ち弱K		8	4	4	+3	9	2	6	5	8	4	立屈	12	連必B	–	–
	近立ち強P		9	4・4	12	±0	10×2	3・4	8+14	6+7	12+14	6+8	立屈	24・26	必B	–	–
	近立ち強K		7	4	28	−16	20	4	14	7	14	8	立屈	26	必B	–	–
	遠立ち弱P		5	4	8	−3	7	1	4	4	6	2	立屈	10	連必B	–	–

❶技の種別。通常が通常技、システム共通がシステム共通技、特殊が特殊技、必殺が必殺技、奥義が究極奥義、一撃が一撃必殺奥義。
❷技名。通常技の近立ちは近距離立ち、遠立ちは遠距離立ち。
❸技のコマンド。なお、コマンドはキャラが右向きのもの。
❹発生。その技を入力してから攻撃判定が出るまでにかかる時間。なお、究極奥義と一撃必殺技に関しては暗転を含む時間となる。単位はフレーム。また、これは以下の項目にもいえるが、複数回攻撃判定が出現する技に関しては、フレームなどは「・」で、攻撃力やオーラゲージなどでは「+」で並列表記してある。
❺持続。攻撃判定が出ているフレーム。多段攻撃で連続ヒットしない場合「2（2）3」とカッコ内で判定消失フレームを掲載している。
❻硬化。攻撃判定消失から、技が終わるまでの時間。空中で出す技は特殊な表記をしており、「着地まで」とある場合は、その技を出してから着地まで動けない場合であることを示す。着地とある場合は、着地してからの硬化時間。単位はフレーム。
❼硬化差。攻撃をガードさせた際の有利不利フレーム。+なら相手よりその数値分早く動け、マイナスなら逆にその数値分相手が早く動ける。なお、基本的に掲載している硬化差は最後の部分を相手にガードさせたものとしている。また一部の、飛び道具や、ジャンプ中の攻撃は状況によって硬化差が変化するため掲載していない。
❽攻撃力。この数値に補正をかけたものが最終的なダメージとなる。
❾攻撃Lv。1～5の5種類。ガード硬直などに関与。効果は表参照。
❿ガードクラッシュ値。ガードゲージに与えるダメージ。
⓫気絶値。気絶を誘発する値。累積させると相手を気絶させられる。
⓬その攻撃をヒットさせた際のオーラゲージの増加量。
⓭その攻撃をヒットさせた際のブーストゲージ増加量。
⓮ガード。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「A」は空中オーラガード可能なことを示す。「全」はすべてのガード方法でガードすることが可能。ガードする機会がない技は「－」、ガードそのものができない技は「不能」と記載している。
⓯ダウン復帰不能時間。その攻撃を空中で食らったとき、どのくらいの時間ダウン復帰が不能なのかを示す。数字の単位はフレーム。
⓰その攻撃が可能なキャンセル。連は連打キャンセル、必は必殺技（究極奥義と一撃必殺奥義も含む）へのキャンセル、Jはジャンプキャンセル、Bはブーストキャンセル可能なことを示す。
⓱攻撃をあてたときに減らせる北斗七星ゲージの数。「★」とあれば星をひとつ奪える。[ ]でくくっているものはカウンター時の効果。
⓲その他の備考。備考に関しての諸注意は次の通り。
究極奥義は基本的に発動にオーラゲージを1本消費／ガードキャンセルは発動にオーラゲージを1本消費／ダウンの種類は次の通り。仰向けダウン=仰向けにダウンさせる。うつ伏せダウン=うつぶせにダウンさせる。きりもみダウン=きりもみの演出で吹き飛ぶ。きりもみダウンにさせる技からはエリアルジャンプが可能。壁ダウン=壁に激突させる。打ち上げダウン=空中に浮かせる

■攻撃Lvによる食らい時、ガード時の硬直時間（単位はフレーム）

	食らい時		ガード時		オーラガード時	
	立ち	しゃがみ	立ち	しゃがみ	立ち	しゃがみ
	10	10	8	8	12	12
	12	12	10	10	14	14
	14	15	12	13	16	17
	17	18	15	16	19	20
	20	21	18	19	22	23

ケンシロウ

技データ

種別	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	LV	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		5	4	8	−3	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	近立ち弱K		8	4	4	+3	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	–	–
	近立ち強P		9	4(4)4	12	±0	10×2	3・4	8+14	6+7	12+14	6+8	立屈A	24・26	必B	–	–
	近立ち強K		7	4	28	−16	20	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	遠立ち弱P		5	4	8	−3	7	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	遠立ち弱K		7	4	4	+3	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	–	–
	遠立ち強P		11	4	16	−4	18	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	遠立ち強K		7	4	28	−13	18	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	–	–
	しゃがみ弱P		5	4	8	−3	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	しゃがみ弱K		7	2	4	+8	6	3	8	6	12	6	屈	24	連必B	–	–
	しゃがみ強P		11	4	16	−4	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	連必B	–	–
	しゃがみ強K		9	4	20	−4	14	5	16	8	16	10	屈	30	必B	–	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		3	6	4	–	6	2	6	5	8	4	立空	12	連必B	–	–
	ジャンプ弱K		4	6	6	–	6	3	8	6	12	6	立空	24	連必B	–	–
	ジャンプ強P		10	6	9	–	15	4	14	7	14	8	立空	26	必B	–	
	ジャンプ強K		9	2(2)2(2)	16	–	5×3	3	8×3	6×3	12×3	6×3	立空	24	必B	–	–
システム共通	グレイヴシュート	弱P＆強P同時押し	17	4	12	+3	20	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	–	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P＆強K同時押し(タメ可)	18～33	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	–	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P＆強K同時押し(最大タメ)	34～38	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	–	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に➡+強P＆強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	7	16	10	全	–	–	–	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P＆弱K同時押し	39	4	20	–	6	4		7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで➡or⬅+強P	4	4	28	–	14×2	3	–	6×2	12×2	6×2	–		B	–	コンボ補正なし
	つかみ投げ	弱K＆強K同時押し	9	4	18	–	0+3×8	5×2 4×6 5		8×2+7×6+8	6×2+14×6+6	0×2+8×6+10	–	–	B	★	失敗時の硬化8F。コンボ補正なし。1段目以外は回復可能HPにのみダメージ
特殊	岩山両斬波	➡+弱P	27	4	12	±0	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	–	うつ伏せダウン
	裏拳	➡+弱K	23	4	12	±0	20	4	14	7	14	8	立屈A	26	JB	–	仰向けダウン
必殺	闘気	⬇↘➡+弱P	16	20	30	–	15	1	4	4	5	2	全	10	B	[★]	–
	秘孔・醒鋭孔	⬇↘➡+強P	14	6	12	−2	22	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	★[★★]	秘孔よろけ
	北斗飛衛拳	➡⬇↘+弱K	11	12	着地まで	–	22	4	14	7	14	8	全	–	B	[★]	壁ダウン
	天破の構え	⬇↙⬅+強P	28	–	43	–	–	–	–	·	–		–	–	–	–	効果中は星をひとつ多く奪える
	北斗龍撃虎	⬇↙⬅+弱P	4	18	12	–	–	–	–	–	–	–	立	–	B	–	ガード=当て身可能攻撃。出始め4Fは飛び道具跳ね返し効果
	北斗龍撃虎(当て身成功)	⬇↙⬅+弱P	15	4	24	–	20	4	–	7	14	8	–		B	–	壁ダウン
	北斗有情猛翔破(弱・地上)	➡⬇↘+弱P	7	4	20	−8	22	4	14	7	14	8	立屈	–	B	★[★★]	打ち上げダウン。空中オーラガード不可
	北斗有情猛翔破(弱・空中)	空中で➡⬇↘+弱P	7	4・4	着地まで+着地14	–	11×2	4	14×2	7×2	14×2	8×2	全	26	B	[★]	打ち上げダウン
	北斗有情猛翔破(強)	➡⬇↘+強P(空中可)	7	4・4・4	着地まで+着地14	–	7×3	4	14×3	7×3	14×3	8×3	立屈A	26	B	[★]	ガードは地上版3段目と空中版のみ全。3段目は受け身不能
	北斗鋭雷咬	⬇↘➡+強K	18	4	20	5	22	5	16	8	16	10	立屈A	30	JB	[★]	打ち上げダウン
	北斗七死騎兵斬	空中で⬇↙⬅+弱P	17	着地まで	16	–	11	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	硬化は空振り着地時
	北斗七死騎兵斬(追加)	–	9	4	着地まで		11	4	14	7	14	8	–	26	B	–	仰向けダウン
奥義	天破活殺	⬇↘➡⬇↘➡+弱P	43	備考参照	57	−33	13×7	3	8×7	6×7	–	–	全	–	–	★[★★]	持続は2・2・2・2・2・2・2。硬化は空振りorガードされ時。
	無想転生	⬇↙⬅⬇↙⬅+弱K	99	–	106	–	–	–	–	–	–	–	–		–		無想転生成功時の硬化25F
	北斗残悔拳	⬇↙⬅⬇↙⬅+強P	57	14	36	−31	1	5	16	8	–	–	立空	30	B	★[★★]	硬化は失敗時。ダメージ中の相手にはヒットしない。オーラゲージ2本消費
一撃	北斗百裂拳	⬇↘➡+強P＆強K同時押し	25	4	16	−7	22	3	8	–	–	–	立屈	24	–	·	ロック技。ヒット後、一撃必殺演出へ

ラオウ

技データ

	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC量	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		7	6	6	−3	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	しゃがんでいる相手にはヒットしない
	近立ち弱K		8	8	6	−3	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	近立ち強P		10〜26	2	26	−9	20	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	−	タメ時間によって発生が変化
	近立ち強P(強化版)		42〜50	4	26	−	19	5	16	8	16	10	不能	30	B	★	秘孔よろけ。タメ時間25F超過で自動発動
	近立ち強K		9	4(7)10	16	−10	11×2	4	14×2	7×2	14×2	8×2	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち弱P		7	6	8	−5	7	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	遠立ち弱K		8	7	10	−4	7	3	8	6	12	6	立屈A	24	連必B	−	−
	遠立ち強P		17〜33	4	24	−12	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	タメ時間によって発生が変化
	遠立ち強P(強化版)		49〜57	4	32	−	18	5	16	8	16	10	不能	−	B	★	壁ダウン。タメ時間25F超過で自動発動
	遠立ち強K		11	6	28	−15	18	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	−	−
	しゃがみ弱P		5	6	6	−3	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	しゃがみ弱K		7	5	8	−2	6	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	−	−
	しゃがみ強P		17〜33	4	28	−16	14	4	14	7	14	8	立屈A	26	必JB	−	仰向けダウン。地面でバウンド
	しゃがみ強P(強化版)		48〜56	4	30	−	14	5	16	8	16	10	不能	30	JB	★	きりもみダウン。タメ時間25F超過で自動発動
	しゃがみ強K		11〜27	4	36	−20	14	5	16	8	16	10	屈	30	必B	−	仰向けダウン
	しゃがみ強K(強化版)		43〜51	4	36	−	14	5	16	8	16	10	不能	30	B	★	うつ伏せダウン。タメ時間25F超過で自動発動
	ジャンプ弱P		3	8	9	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B	−	−
	ジャンプ弱K		8	8	6	−	6	3	8	6	12	6	立空	24	必B	−	−
	ジャンプ強P		10〜26	8	16	−	15	5	16	8	16	10	立空	30	必B	−	−
	ジャンプ強P(強化版)		31〜39	4	16	−	15	5	16	8	16	10	不能	−	B	★	壁ダウン
	ジャンプ強K		11	4·4·4·3	24	−	7×4	3	8×4	6×4	12×4	6×4	立空	24	必B	−	−
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	15	4	19	−4	22	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	−	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18〜33	4	20	−5	22	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34〜38	4	20	−5	22	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	11	5	16	8	16	10	全	−	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	8	26	−	6	4	−	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	80	−	15×2	5	−	8×2	16×2	10×2	−	−	B	−	−
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	9	4	25	−	0+13×2	5	−	8×3	16×3	10×3	−	30	B	★	失敗時の硬化12F。しゃがみ状態の相手は投げられない
特殊	突進	→+弱P	29	10	32	−23	22	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	−	うつ伏せダウン
	踵落とし	→+弱K	27	4	28	−13	22	5	16	8	16	10	立A	30	B	−	−
必殺	北斗呑龍呼法	↓↙←+弱P	27	−	43	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	北斗天将雷撃	→↓↘+弱P	20	4	50	−38	24	4	14	7	14	8	立屈A	−	B	[★]	うつ伏せダウン。カウンター時きりもみダウン
	北斗天将雷撃(強化版)	→↓↘+弱P	8	4·4	38	−26	12×2	4	14×2	7×2	14×2	8×2	立屈A	−	B	[★]	1段目は打ち上げダウン。2段目は仰向けダウン。1段目空振り時の硬化14F
	北斗剛掌波	↓↘→+強P	43	22	68	−	17×3	5	16	8	12	7.5	全	30	−	[★]	仰向けダウン。カウンター時壁ダウン
	北斗剛掌波(強化版)	↓↘→+強P	37	30	68	−	17×4	5	16	8	12	7.5	全	30	−	[★]	仰向けダウン。カウンター時壁ダウン
	北斗剛掌波(空中)	空中で↓↘→+強P	17	消失まで	着地まで+着地38	−	12	2	6	5	6	3	全	12	−	[★]	−
	北斗剛掌波(空中·強化版)	空中で↓↘→+強P	17	消失まで	着地まで+着地38	−	15	4	14	7	10.5	6	全	26	−	[★]	カウンター時壁ダウン
	釵	↓↙←+強K	21	8	8	−2	24	3	8	6	12	6	屈A	24	−	★[★★]	−
	釵(強化版)	↓↙←+強K	21	8	8	−2	24	3	8	6	12	6	屈A	24	−	★★[★★★]	−
	釵(空中)	空中で↓↙←+強K	9	8·8	着地まで+着地12	−	12×2	4	14×2	7×2	14×2	8×2	立空	26·24	−	[★]	地上の相手にはヒットしない。硬化は失敗時
	北斗羅裂拳	→↓↘+強P	14	3·3·3(11)4	21	−6	9×4	4×3·5	14×3+11	7×3+8	14×3+16	8×3+10	立屈A	−	B	[★]	4段目打ち上げダウン。飛び道具打ち消し効果。3〜4段目カウンター時壁ダウン
	北斗羅裂拳(強化版)	→↓↘+強P	14	備考参照	21	−6	8×7	6×6·5	14×6+11	7×6+8	14×6+11	8×6+10	立屈A	−	B	★[★★]	持続は3·3·3·3·3·3(11)4。7段目打ちあげダウン、星奪い効果。飛び道具打ち消し効果。カウンター時壁ダウン
	無想陰殺	※(欄外参照)	3	18	15	−14	22	5	−	8	16	10	立屈A	−	JB	[★]	打ち上げダウン。オーラゲージ1本消費。カウンター時壁ダウン
	無想転生	↓↙←↓↙←+弱K	99	−	106	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	無想転生成功時の硬化25F
奥義	秘孔新血愁	↓↙←↓↙←+弱P	17	4	68	−53	31×2	5	16	8×2	−	−	立屈	−	−	★[★★]	ロック技。空中オーラガード不可。1段目空振り時の硬化24F。攻撃終了から43F後、相手側仰向けダウン
	天将奔烈	↓↙←↓↙←+強P	41〜101	24	12	−17	35	5	16	50	−	−	立屈A	−	−	★★[★★★]	打ち上げダウン。カウンター時壁ダウン
一撃	北斗威天把	↓↘→+強P	137	16	10	−7	0	5	16	−	−	−	立屈A	−	−	−	ロック技。硬化は失敗時。ヒット後、一撃必殺演出へ

※地上通常技、一部必殺技のスキ中に←↙↓↘→+強K

トキ

技データ

	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC量	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		9	4	8	−1	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	近立ち弱K		9	4	8	−1	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	近立ち強P		13	4	24	−12	19	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	近立ち強K		13	4	24	−12	19	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち弱P		9	4	4	+3	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	しゃがんでいる相手にはヒットしない
	遠立ち弱K		6	4	12	−5	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	遠立ち強P		13	6	16	−6	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち強K		16	4	16	−4	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	秘孔よろけ
	しゃがみ弱P		5	3	3	+5	6	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	しゃがみ弱K		16	4	18	−11	6	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	−	きりもみダウン
	しゃがみ強P		9	4	16	−7	10	3	8	6	12	6	立屈A	24	必B	−	−
	しゃがみ強P(追加)		5	4	12	±0	10	4	14	7	14	8	立屈A	60	必JB	−	仰向けダウン
	しゃがみ強K		11	4	20	−5	13	2	16	8	16	10	立屈A	60	必B	−	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		5	8	6	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B	−	−
	ジャンプ弱K		5	8	6	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B	−	−
	ジャンプ強P		10	6	10	−	14	4	14	7	14	8	立空	30	必B	−	−
	ジャンプ強K		9	24	16	−	14	4	14	7	14	8	立空	26	必B	−	−
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	13	3	20	−4	20	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	−	きりもみダウン
	バーシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18〜33	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	−	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34〜38	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	−	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	8	16	10	全	−	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	4	20	−8	6	4	14	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可。空振り時の硬化16F
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	6	16	−	28	5		8	16	10	−	−		−	うつ伏せダウン、気絶値を与えない
特殊	中段攻撃	→+弱P	29	4	12	±0	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	−	うつ伏せダウン
	下段避け攻撃	→+弱K	17	4	16	−4	20	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	[★]	うつ伏せダウン
	上段避け攻撃	→+強K	17	4	12	±0	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	[★]	うつ伏せダウン
必殺	闘頸呼法	→↘↓↙←+強K	13	消失まで	32	−	10	2	6	5	6	3	全	12	B	[★]	−
	天翔百裂拳	空中で↓↘→+強P	9	4·4·4(12)4	12	−	3x5+20	4	14×4	7×4	14×4	8×4	立空	23	B	★[★★]	仰向けダウン。刹活孔状態時星奪い効果(1段目)
	北斗翔輪脚	空中で↓↙←+強K	2	20	4	−	−	−	−	−	−	−	立空	−	−	−	ガード=当て身可能攻撃
	北斗翔輪脚(当て身成功)	空中で↓↙←+強K	17	4·4	20	−	11×2	3·4	8+14	6+7	12+14	6+8	−	24·−	−	★	壁ダウン。刹活孔状態時星奪い効果
	北斗無想流舞(前上)	→↓↘+P	−	−	16·22	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	硬化の掲載値は左から弱・強
	北斗無想流舞(前方)	→↓↘+K	−	−	22·28	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	硬化の掲載値は左から弱・強
	北斗無想流舞(後上)	←↓↙+P	−	−	26·32	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	硬化の掲載値は左から弱・強
	北斗無想流舞(後方)	←↓↙+K	−	−	42·54	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	硬化の掲載値は左から弱・強
	北斗無想流舞(垂直)	↓↘→+弱P	−	−	22	−	−	−		−	−	−	−	−	B	−	−
	北斗無想流舞(降下)	空中で↓↘→+弱P	−	−	着地まで+着地18	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	−
	北斗流弧陣	↓↙←+強P	1	31	15	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	★[★★]	レーザー系の飛び道具は受け流し。受け流し時の硬化12F
	北斗破流掌	↓↙←+弱P	1	16	16	−	−	−	−	−	−	−	立空	−	−	−	ガード段=当て身可能攻撃
	北斗破流掌(当て身成功)	↓↙←+弱P	33	4	12	−	22	4	−	7	14	8	−	−	−	★	壁ダウン。刹活孔状態時は星奪い効果
	北斗酔舞撃	↓↙←+弱K	1	18	12	−	−	−	−	−	−	−	屈	−	−	−	ガード段=当て身可能攻撃
	北斗酔舞撃(当て身成功)	↓↙←+弱K	13	4	28	−	22	2	6	5	8	4	−	−	−	★	うつ伏せダウン。刹活孔状態時は星奪い効果
奥義	北斗有情断迅拳	↓↘→↓↘→+強P	49	備考参照	28	−24	0+7×10+39	5	16	8×12	−	−	立屈A	−	−	★[★★]	持続は15(142)1·1·1·1·1·1·1·1·1·1(20)1。1段目失敗時の硬化は48。1段目に星奪い効果
	北斗砕覇拳	↓↙←↓↙←+強P	25	6	30	−17	44	5	16	8	−	−	立屈	−	−	★[★★]	打ち上げダウン、空中オーラガード不可。相手の死兆星出現時は硬化44F
	秘孔·刹活孔(自分)	↓↙←↓↙←+弱K	37	−	72	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	発生時間=刹活孔状態発動時間
	秘孔·刹活孔(相手)	↓↘→↓↘→+弱K	25	6	24	−11	33	5	16	8	−	−	立屈A	10	−	★★[★★★]	ヒット時、相手を刹活孔状態にする
一撃	北斗有情破顔拳	↓↘→+強P&強K	59	20(7)20	63	−64	1×2	5	16×2	8×2	−	−	全	−	−	−	仰向けダウン。硬化時間は空振りorガードされ時。ヒット後、一撃必殺演出へ

ジャギ

技データ

分類	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	LV	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		6	4	8	−3	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	近立ち弱K		9	4	6	+1	9	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	−	−
	近立ち強P		14	4	19	−7	19	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	近立ち強K		10	3	16	±0	16	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	−	−
	遠立ち弱P		6	3	6	±0	7	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	遠立ち弱K		8	4	5	+2	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	遠立ち強P		13	4	18	−6	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち強K		12	2	19	−2	14	5	16	8	16	10	立屈A	30	必JB	−	仰向けダウン
	しゃがみ弱P		6	4	7	−2	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	しゃがみ弱K		8	3	3	+5	6	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	−	−
	しゃがみ強P		12	4	14	−2	10	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	カウンター時は秘孔よろけ
	しゃがみ強K		20	4	18	−5	20	4	14	7	14	8	屈	26	必B	−	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		4	6	3	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	連必B	−	−
	ジャンプ弱K		6	4	6	−	6	3	8	6	12	6	立空	24	必B		−
	ジャンプ強P		13	4	9	−	14	4	14	7	14	8	立空	26	必B	−	カウンター時は壁ダウン
	ジャンプ強K		10	7	12	−	14	4	14	7	14	8	立空	26	必B	−	−
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	29	6	15	−2	10	5	16	8	16	10	立A	30	B	−	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18~33	4	20	−5	20	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34~38	4	20	−5	20	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	8	16	10	全	−	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	4	18	−	6	4	−	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	2	13	−	28	5	−	8	16	10	−	−	B	−	仰向けダウン
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	9	4	32	−	0+12×2	5	0+16×2	4+8×2	6+16×2	2+10×2	−	−	B	★	失敗時の硬化36F。攻撃終了から20F後仰向けダウン
特殊	特殊技①	→+弱P	25	4	12	±0	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	−	うつ伏せダウン
	特殊技2	→+弱K	11	6	着地まで+着地7	−	20	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	−	カウンター時は打ち上げダウン
必殺	ショットガン(正面)	↓↘→+弱P	17	消失まで	38	−	7	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	−
	ショットガン(斜め上)	→↓↘+弱P	13	消失まで	38	−	22	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	−
	マッチ	↓↘→+弱K	8	接地するまで	34	−	7	1	4	4	4.5	1.5	全	10	B	[★]	−
	ドラム缶	↓↙←+弱K	25	300	16	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	持続=寿命時間。ショットガンの弾・マッチが触れると発火
	ドラム缶(発火)	−	1	30	0	−	11	3	8	6	9	4.5	全	24	−	[★]	仰向けダウン。飛び道具打ち消し効果
	ガソリン	↓↙←+強K	16	600	15	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	持続=寿命時間。マッチが触れると発火
	ガソリン(発火)	−	1	60	0	−	11	3	8	6	9	4.5	全	24	−	[★]	打ち上げダウン。飛び道具打ち消し効果
	北斗千手殺	空中で↓↘→+弱P	15	2·2·2	12	−	7×3	3	8×3	6×3	12×3	6×3	立空	24	B	[★]	−
	南斗邪狼撃	↓↙←+弱P(タメ可)	備考参照	8	12	−1	22	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	[★]	壁ダウン。発生は予備動作5+着地後17~33
	南斗邪狼撃(タメ)	↓↙←+弱P(最大タメ)	備考参照	8	12	−1	22	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	[★]	壁ダウン。タメ時間27F超過で自動発動。発生は予備動作5+着地後36~46
	良くできた弟~~~!!	→↘↓↙←→+強K	25	8	16	−5	20	5	16	8	16	10	屈	30	B	★	重りの持続は約300F
	や…やめてくれ!! た…たのむ!!	↓↙←+弱P	49	消失まで	28	−	20	1	−	4	4.5	1.5	不能	10	B	★[★★]	しゃがんでいる相手にはヒットしない。カウンター時は秘孔よろけ
	バカめ! 勝てばいいんだ何を使おうが(仰向け)	ダウン中にショットガンの近くで強P	17	消失まで	通常時16、終了時40	−	22	4	14	7	10.5	6	立屈	−	B	★[★★]	仰向けダウン。2発目以降は発生が5F。オーラゲージ0.5本消費
	バカめ 勝てばいいんだ何を使おうが(うつぶせ)	ダウン中にショットガンの近くで強P	13	消失まで	通常時16、終了時40	−	22	4	14	7	10.5	6	立屈	−	B	★[★★]	仰向けダウン。2発目以降は発生が5F。オーラゲージ0.5本消費
	今は悪魔が微笑む時代なんだ	シンの近くで→←↙↓↘→+強P	160	480	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	★	持続=ゲージ減少時間
奥義	俺の名前を言ってみろ	相手の近くで→↘↓↙←→↘↓↙←+強P	5	2	着地まで	−	33×2	5	16	8×2	−	−	−	−	−	−	失敗時の硬化72F。壁ダウン。オーラゲージ2本消費
	俺の名前を言ってみろ(追加)	俺の名前を言ってみろ中に↓↘→+強P	651~681	消失まで	32	−	22	4	−	7	−	−	−	−	−	★	発生の差は、回答時間が最大30Fのため。必ず気絶。失敗時の硬化72F
	まだまだ読みが甘いわ	↓↘→↓↘→+弱P	17	接地するまで	着地まで+着地8		7×9	5	16×9	8×9	−	−	立屈A	30	−	★[★★]	打ち消し&跳ね返し不可。星奪い効果は初回ヒットのみ
	北斗羅漢撃	↓↘→↓↘→+強P	17	4·4·4·4·8·4	36	−21	10×7	2×6·5	4×6+8	5×6+8	−	−	立屈A	−	−	★[★★]	星奪い効果は初回ヒットのみ。7段目仰向けダウン
	北斗羅漢撃(針)	北斗羅漢撃中に弱Por弱Kor強P	1	消失まで	0	−	5	5	8	4	−	−	全	30	−	−	跳ね返し不可
一撃	フフ…この時を待っていたのだ	↓↘→+強P&強K同時押し	9	2(12)消失まで	着地まで	−	1×2	5	16×2	8×2	−	−	立屈·全	30	−	−	ロック技(2段目)。打ち消し&跳ね返し不可。2段目ヒット後、一撃演出へ

シン

技データ

分類	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	LV	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		5	4	4	+1	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	近立ち弱K		6	3	8	±0	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	必B	−	−
	近立ち強P		9	3	18	−2	19	5	14	8	16	10	立屈A	30	必B	−	−
	近立ち強K		10	3·4	11	+1	9×2	3·4	8×2	6+7	12+14	6+8	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち弱P		5	4	4	+3	7	2	4	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	遠立ち弱K		8	3	8	+2	7	3	6	6	12	6	立屈A	24	必B	−	−
	遠立ち強P		14	3·3	16	−3	8×2	3·4	8×2	6+7	12+14	6+8	立屈A	26	必B	−	−
	遠立ち強K		15	3	22	−5	17	5	16	8	16	10	屈	30	必B	−	−
	しゃがみ弱P		5	3	4	+4	6	2	4	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	しゃがみ弱K		7	3	4	+7	6	3	6	6	12	6	屈	24	連必B	−	−
	しゃがみ強P		11	4	16	−4	16	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	しゃがみ強K		10	4	20	−4	13	5	14	8	16	10	屈	30	必B	−	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		5	6	3	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	連必B	−	−
	ジャンプ弱K		10	8	7	−	6	3	8	6	12	6	立空	24	必B	−	−
	ジャンプ強P		11	6	10	−	14	5	14	8	16	10	立空	30	必B	−	カウンター時打ち上げダウン
	ジャンプ強K		11	10	11	−	14	5	14	8	16	10	立空	30	必B	−	−
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	15	6	20	−7	20	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	−	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18~33	4	20	−5	20	5	14	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34~38	4	20	−5	20	5	16	8	16	10	立屈A	−	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	8	16	10	全	−	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	8	16	−	6	4	−	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	36	−	4×6	4	−	7	14×6	8×6	−	−	B	−	−
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	9	4	15	−	0+4×6	5×2·3×4·4	−	8×2+6×4+7	16×2+12×4+14	10×2+6×4+8	−	−	B	−	6段目うつ伏せダウン。1~5段目までは回復可能HPにダメージ。6段目はコンボ補正なし
特殊	特殊技①	→+弱P	24	4	12	±0	20	4	16	7	14	8	立A	26	B	−	うつ伏せダウン
	特殊技2	→+弱K	21	5	14	±0	20	5	16	8	16	10	屈A	30	B	[★]	うつ伏せダウン
必殺	南斗旋脚葬	↓↙←+弱K	18	16	18	−14	20	5	16	8	16	10	屈	30	B	[★]	うつ伏せダウン
	南斗獄屠拳(弱·地上)	→↓↘+弱K	11	17	着地まで	−	22	4	14	7	14	8	全	−	B	[★]	壁ダウン
	南斗獄屠拳(弱·空中)	空中で→↓↘+弱K	8	3·3·3·6	着地まで+着地14	−	7×4	2×3·4	6×4	5×3+7	8×3+14	4×3+8	立空	−	B	[★]	打ち上げダウン
	南斗獄屠拳(強)	→↓↘+強K(空中可)	21	12	着地まで+着地14	−	22	4	14	7	14	8	立空	60	B	[★]	打ち上げダウン。カウンター時壁ダウン
	南斗流羽矢弾	↓↘→+弱P	9	消失まで	50	−	0	1	−	備考参照	−	−	不能	−	B	−	ガードの有無に関わらず、相手側の気絶耐久度の10%~5%(当てるごとに割合が減っていく)。2発目は発生12、硬化35。3発目以降は発生3、硬化34
	南斗迫破斬	↓↙←+強P	21	8	18	−7	22	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	★[★★]	秘孔ヨロケ。飛び道具跳ね返し可能。カウンター時仰向けダウン
	南斗千手斬	↓↘→+強P	23	4·4·4·4·4·4	16	−4	3×6	4	4×6	7×6	14×6	8×6	立A	26	B	[★]	しゃがんでいる相手にはヒットしない。カウンター時壁ダウン
	南斗千手斬(追加)	南斗千手斬中に↓↘→+強P	7	8	48	−40	11	4	8	7	14	8	立屈A	−	−	★[★★]	打ち上げダウン。カウンター時壁ダウン
	南斗白鷺転翔(前)	↓↘→+強K	−	−	54	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	−
	南斗白鷺転翔(後)	↓↙←+強K	−	−	54	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	−
	南斗虐指葬	相手の近くで→↘↓↙←+弱P	4	2	21	−	22	5	−	8	16	10	−	−	−	★	攻撃終了から8F後、仰向けダウン。硬化は失敗時
	お前の拳では死なん!	自分の死兆星出現時に→↘↓↙←→↘↓↙←+弱P	318	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
奥義	南斗雷震掌	↓↘→↓↘→+強P	33	備考参照	39	−22	10×8	4×7·5	−	8	−	−	立屈A	−	−	★[★★]	8段目仰向けダウン。持続は2·2·2·2·2·2·2·2。回復可能HPのみにダメージ。1段目に星奪い効果
	南斗千首龍撃	↓↙←↓↙←+強P(タメ可)	3	備考参照	32	−21	10×8+32	4×8+5	6×8+14	7×8+8	−	−	立屈A	26	−	★[★★★]	2~17段目はタメ時間でヒット数が変化するが、ここでは最低限の7段として掲載。回復可能HPにダメージ。発生は予備動作18+タメ(0~40)+接触(0~40)の数値が足されたもの。持続は4·4·4·4·4·4·4·4·8。最後部分に星奪い効果
一撃	南斗翔鷲屠脚	↓↘→+強P&強K同時押し	13	4·20	64	−65	0+1	1·5	4+16	−	−	−	立屈	−	−	−	ロック技(2段目)。打ち上げダウン。硬化は失敗時。2段目ヒット後、一撃演出へ

レイ

技データ

	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		5	3	4	+2	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必JB	–	–
	近立ち弱K		8	4	4	+3	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必JB	–	–
	近立ち強P		7	6	13	−3	19	4	14	7	14	8	立屈A	26	必JB	–	打ち上げダウン。しゃがみ相手にはヒットしない
	近立ち強K		9	4	18	−3	9	5	16	8	16	10	立屈A	30	必JB	–	–
	遠立ち弱P		5	3	4	+4	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必JB	–	–
	遠立ち弱K		7	4	5	+4	7	3	8	6	12	6	立屈A	24	連必JB	–	–
	遠立ち強P		12	4	16	−4	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必JB	–	–
	遠立ち強K		14	3	16	±0	17	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	–	–
	しゃがみ弱P		6	3	7	+1	6	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必JB	–	–
	しゃがみ弱K		7	3	4	+6	6	3	8	6	12	6	屈	24	連必JB	–	–
	しゃがみ強P		12	4	14	−2	16	4	14	7	14	8	立屈A	26	連必JB	–	–
	しゃがみ強K		14	5	20	−5	13	5	16	8	16	10	屈	30	必JB	–	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		4	16	2	–	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B	–	–
	ジャンプ弱K		5	20	5	–	6	3	8	6	12	6	立空	24	必B	–	–
	ジャンプ強P		9	6	10	–	14	4	14	7	14	8	立空	30	必B	–	打ち上げダウン。カウンター時はダウン量変化
	ジャンプ強K		11	5	14	–	14	5	16	8	16	10	立空	30	必B	–	–
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	16	7	13	−4	20	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	–	きりもみダウン。飛び道具跳ね返し効果
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18~33	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	–	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34~38	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	–	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	–	16	10	全	–	–	–	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	4	20	–	6	4	–	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	16	–	28	4	–	–	14	8	–	–	B	–	仰向けダウン
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	9	4	16	–	0+8×3	5×2·4×2	–	8×2+7×2	16×2+14×2	10×2+8×2	–	–	B	★	失敗時の効果は14F
	空中投げ	空中の相手の近くで→or←+強P	21	4	12	–	20	4	–	7	14	8	–	–	B	★	仰向けダウン
特殊	特殊技①	→+弱P	24	4	16	−4	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	–	うつ伏せダウン
	特殊技②	空中で↓+弱K	17	4(着地まで)	0	–	20	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	–
	壁張り付き	ジャンプ中に壁際で←←	–	–	接触するまで+50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	硬化=壁張り付き時間
必殺	南斗狂鶴翔舞	空中で↓↙←+強P	26	着地まで	18	–	7	4	14	7	11	6	全	26	B	[★]	飛び道具打ち消し効果。跳ね返し不可
	南斗撃星聯舞(弱·地上)	→↓↘+弱P	8	4(6)4	着地まで+着地14	–	11×2	3·4	8+14	6+7	12+14	6+8	立屈A	45	B	[★]	打ち上げダウン
	南斗撃星聯舞(弱·空中)	空中で→↓↘+弱P	5	4(6)4	着地まで+着地14	–	11×2	3·4	8+14	6+7	12+14	6+8	全	35	B	[★]	打ち上げダウン
	南斗撃星聯舞(強·地上)	→↓↘+強P	5	備考参照	着地まで+着地14	–	3×6	3·4×5	8+14×5	6+7×5	12+14×5	6+8×5	立屈A	30	B	[★]	持続は4(2)2(2)1(3)1(3)1(3)1。打ち上げダウン
	南斗撃星聯舞(強·空中)	空中で→↓↘+強P	9	備考参照	着地まで+着地14	–	3×6	3·4×5	8+14×5	6+7×5	12+14×5	6+8×5	全	30	B	[★]	持続は4(2)2(2)2(2)2(2)2(2)2。打ち上げダウン
	南斗迅襲嘴斬(斜め前下)	空中で↓↘→+強K	15	着地まで	10	–	22	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	仰向けダウン、硬化は失敗時
	南斗迅襲嘴斬(斜め後下)	空中で↓↙←+強K	15	着地まで	10	–	22	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	仰向けダウン。硬化は失敗時。ヒット時の硬化は12、ガードされた時の硬化は36+着地10
	南斗鶴翼迅斬	空中で↓↘→+強P	19	20	19	–	22	5	16	8	16	10	立空	40	B	[★★]	打ち上げダウン。ラオウとハート様以外のキャラのしゃがみにはヒットしない
	飛燕流舞(反射)	空中で↓↘→+弱P	11	反射まで+反射後25	36	–	22	1	4	4	5	2	全	10	B	[★]	–
	飛燕流舞(地面を這う)	空中で↓↘→+弱K	11	接地まで+接地後30	36	–	22	1	4	4	5	2	全	10	B	[★]	–
	南斗虎破龍	↓↙←+強P	20	8·4	20	−9	7×2	4	6×2	7×2	14×2	8×2	立屈A	26	B	[★]	–
	南斗虎破龍(追加)	南斗虎破龍中に↓↙←+強P	12	5	24	−11	7	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	[★]	きりもみダウン
奥義	空舞燕離斬	空中で↓↘→↘↓↙←+強K	37	4~24	着地まで+着地10	–	8×6	5	16×6	–	–	–	立空	–	–	★[★★]	打ち上げダウン。星奪い効果は初回ヒットのみ。K.O.不可
	空舞燕離斬(追撃)	–	31	12	0	–	16	4	–	–	–	–	–	–	–	–	仰向けダウン。K.O.不可
	空舞燕離斬(飛び道具)	–	備考参照	地面接地まで	着地まで	–	33	5	–	8	–	–	–	–	–	–	打ち上げダウン。発生は32+敵の裏側および上に到達(0~120)+44
	南斗凄気網波	↓↘→↓↘→+弱P	38	27	100	−108	9×18	3	8×18	6×18	–	–	全	24	–	★[★★]	打ち上げダウン。跳ね返し&打ち消し不可
	断己相殺拳	↓↘→↓↘→+強P(タメ可)	30~143	50~200	12	–	16	5	4	8	–	–	全	30	B	★[★★]	タメ時間によってヒット数(1~4)が異なる。打ち消し不可
一撃	飛翔白麗	↓↘→+強P&強K同時押し	13	30·着地まで	50	–	1	5	16×2	8	–	–	全·立空	–	–	–	1段目打ち上げダウン。2段目ヒット後、一撃演出へ

109

ユダ

技データ

	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		5	4	4	+1	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	近立ち弱K		6	4	4	+3	6	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	–	–
	近立ち強P		9	4	12	±0	14	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	近立ち強K		8	4	16	−4	14	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	遠立ち弱P		6	4	4	+1	5	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	遠立ち弱K		7	3	4	+6	5	3	8	6	12	6	立屈A	24	連必B	–	–
	遠立ち強P		8	8	18	−10	12	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	遠立ち強K		16	2	22	−5	12	5	16	8	16	10	立屈A	30	必B	[★]	–
	しゃがみ弱P		5	3	7	−1	4	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	しゃがみ弱K		7	3	5	+3	4	2	6	5	8	4	屈	12	必B	–	–
	しゃがみ強P		8	5	13	−2	12	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	–	–
	しゃがみ強K		11	6	16	−2	9	5	16	8	16	10	屈	30	必B	–	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		5	8	4	–	4	2	6	5	8	4	立空	12	B	–	–
	ジャンプ弱K		5	9	6	–	4	3	8	6	12	6	立空	24	B	–	–
	ジャンプ強P		9	6	8	–	11	4	14	7	14	8	立空	26	B	–	–
	ジャンプ強K		10	6	15	–	11	5	16	8	16	10	立空	30	B	–	–
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	15	4	12	+3	15	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	–	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18~33	4	20	−5	15	5	16	8	16	10	立屈A	–	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34~38	4	20	−5	15	5	16	8	16	10	立屈A	–	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	8	5	16	8	16	10	全	–	–	–	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	6	18	–	6	4	–	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O 不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	92	–	4×15	2×14·5	–	5×14+8	8×14+16	4×14+10	–	–	–	–	仰向けダウン
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	23	4	28	–	9×2	5	–	8×3	16×3	10×3	–	–	B	★	打ち上げダウン。失敗時の効果は68F
特殊	特殊技①	→+弱P	25	4	12	±0	15	4	14	7	14	8	立A	26	B	[★]	うつ伏せダウン
	特殊技②	空中で↓+弱P	18	着地まで	着地まで+着地12	–	16	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	削り
	特殊技③	空中で↓+強P	18	着地まで	着地まで+着地12	–	16	4	14	7	14	8	立空	26	B	[★]	削り
必殺	伝衝裂波	↓↘→+強P	9	消失まで	45	–	5	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	
	スタンプ·ザ·UD	→↓↘+弱P	備考参照	20	16	−10	17	3	8	6	12	6	立屈A	24	B	[★]	発生は呼び出し4+コマク登場5+6。打ち上げダウン
	コマクの知略	←↓↙+弱P	備考参照	61	16	–	17	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	[★]	発生は呼び出し7+コマク登場21+61。打ち上げダウン
	イチコロ	↓↘→+弱P	備考参照	着地まで	18	–	–	5	–	8	16	10	全	–	B	[★]	発生は呼び出し4+コマク登場5+57。毒状態になる。攻撃終了から70F後、相手側仰向けダウン
	ダガールの知略	←↓↙+弱K	備考参照	16	16	–	17	4	14	7	14	8	全	26	B	[★]	打ち上げダウン。発生は呼び出し6+ダガール登場20+予備動作38+移動0~300+8
	俺を利用したのか~!!	↓↙←+弱K(GC可)	9	20	8	–	–	–	–	–	–	–	全	–	B	[★]	ガード=当て身可能攻撃
	一度思い知らせてあげよう	↓↘→+弱K	備考参照	6	19	–	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	[★]	発生は呼び出し6+ダガール登場8+予備動作9+移動0~20+10。カウンター時壁ダウン
	知略の時代	起きあがり中に←↙↓↘→+[特]	–	–	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	動作中に出した技は星をひとつ多く奪える。動作終了時オーラゲージ0.5本消費
奥義	ダム決壊	↓↘→↓↘→+強P	呼び出し4	–	54	–	–	–	–	–	–	–	立屈A	–	B	–	–
	ダム決壊(ダイナマイト)	–	コマク登場11+45	2	42~画面外にいくまで	–	16	4	14	7	–	–	立屈A	–	B	★[★★]	打ち上げダウン
	ダム決壊(ダム破片)	–	備考参照	2	108	–	16	5	16	–	–	–	立屈A	30	–	–	20Fごとに攻撃発生。硬化=ダム持続時間。発生はコマクの投げたダイナマイトが画面外にいったあと。打ち上げダウン、カウンター時壁ダウン
	ダム決壊(水)	–	備考参照	128	128	–	16	5	16	8	–	–	立屈A	–	–	–	1ヒットで終了。硬化=水持続時間。発生はコマクの投げたダイナマイトが画面外にいったあと。打ち上げダウン、カウンター時壁ダウン
	ダム決壊(流れる部下)	–	備考参照	8	100	–	8	5	16	–	–	–	立屈A	–	–	–	8Fごとに攻撃発生。硬化=部下持続時間。発生はコマクの投げたダイナマイトが画面外にいったあと
	南斗鷹爪破斬	↓↙←↓↙←+強P	9	32	37	−50	44	5	16	8	–	–	立屈A	–	B	★[★★]	ロック技。攻撃終了後仰向けダウン
一撃	血粧嘴	↓↘→+強P&強K同時押し	9	消失まで·180	32	–	8+20	5	16	8	–	–	全	30·–	–	–	硬化時間は失敗時。打ち消し、弾き返し不可。2段目ヒット後、一撃演出へ

サウザー

技データ

区分	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	近立ち弱P		5	4	8	−3	9	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	−	−
	近立ち弱K		4	4	8	−1	9	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	近立ち強P		10	2	20	−9	19	3	8	6	12	6	立屈A	24	必B	−	きりもみダウン
	近立ち強K		10	4	24	−11	19	4	14	7	14	8	屈	26	必JB	−	仰向けダウン
	遠立ち弱P		5	4	4	+3	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	遠立ち弱K		7	2	12	−3	7	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	遠立ち強P		9	2	16	−5	17	3	8	6	12	6	立屈A	24	必B	−	−
	遠立ち強K		8	2	24	−10	17	4	14	7	14	8	立屈A	26	必B	−	−
	しゃがみ弱P		7	2	4	+5	6	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	−	−
	しゃがみ弱K		6	3	4	+4	6	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	−	−
	しゃがみ強P		9	2	12	−1	16	3	8	6	12	6	立屈A	24	連必B	−	−
	しゃがみ強K		12	3	12	+1	13	4	14	7	14	8	屈	26	必B	−	仰向けダウン
	ジャンプ弱P		5	6	8	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B		−
	ジャンプ弱K		8	6	4	−	6	2	6	5	8	4	立空	12	必B	−	−
	ジャンプ強P		11	12	16	−	14	4	14	7	14	8	立空	26	必B	−	−
	ジャンプ強K		15	6	10	−	14	4	14	7	14	8	立空	26	必B	−	仰向けダウン
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	9	4	12	+3	20	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	−	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18〜33	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	−	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34〜38	4	20	−8	20	4	14	7	14	8	立屈A	−	B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	10	5	16	8	16	10	全	30	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	4	18	−	6	4	−	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	20	−	28	5	−	8	16	10	−	−	B	−	攻撃終了後、仰向けダウン
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	9	4	4	·	0+24	5	−	8×2	16×2	10×2	−	−	B	★	硬化は失敗時。攻撃終了後、仰向けダウン
特殊	特殊技①	→+弱P	25	2	16	−2	20	4	14	7	14	8	立A	26	B	[★]	うつ伏せダウン
	特殊技②	→+弱K	29	2	15	−1	20	4	14	7	14	8	屈A	−	B	[★]	壁ダウン
必殺	極星十字衝破風	↓↙←+弱P	28	4	21	−12	16	3	8	6	12	6	立空	24	B	[★]	しゃがんでいる相手にはヒットしない
	極星十字衝破風(飛び道具)	−	32	96	21	−	16	2	6	5	6	3	全	12	B	[★]	−
	極星十字拳(否退)	↓↘→+弱P	10	2(3)2	16	−5	8×2	3	4×2	6×2	9×2	5×2	全	24	B	[★]	−
	極星十字拳(否退・鳳凰呼闘塊天時)	↓↘→+弱P	7	1(2)1(2)1(2)1	14	−2	8×4	3	4×4	6×4	9×4	5×4	全	24	B	[★]	−
	極星十字拳(否媚)	↓↘→+強P	13	8(8)8	24	−16	8×2	4	4×2	7×2	11×2	6×2	全	26	B	[★]	−
	極星十字拳(否媚・鳳凰呼闘塊天時)	↓↘→+強P	9	4(2)4(2)4(2)4	12	±0	8×4	4	4×4	7×4	11×4	6×4	全	26	B	[★]	−
	極星十字拳(否省・単発版)	↓↘→+強K	33	2(2)2	着地まで+着地16	−	8×2	3	4×2	6×2	9×2	5×2	立空	24	B	[★]	打ち上げダウン
	極星十字拳(否省・派生版)	↓↘→+強K	12	2(2)2	着地まで+着地16	−	8×2	3	4×2	6×2	9×2	5×2	立空	24	B	[★]	打ち上げダウン
	極星十字拳(否省・鳳凰呼闘塊天時・単発版)	↓↘→+強K	17	1(1)1(2)1(2)1	着地まで+着地8	−	8×4	3	4×4	6×4	9×4	5×4	立空	24	B	[★]	打ち上げダウン
	極星十字拳(否省・鳳凰呼闘塊天時・派生版)	↓↘→+強K	7	1(1)1(2)1(2)1	着地まで+着地8	−	8×4	3	4×4	6×4	9×4	5×4	立空	24	B	[★]	打ち上げダウン
	極星十字拳(否媚・下段)	↓↘→+弱K	17	3・13	28	−28	8×2	3	4×2	6×2	9×2	5×2	屈A	24	B	[★]	−
	極星十字拳(否媚・下段・鳳凰呼闘塊天時)	↓↘→+弱K	9	3・2・2・9	14	−10	8×4	3	4×4	6×4	9×4	5×4	屈A	24	B	[★]	−
	南斗爆星波	空中で↓↙←+弱P	17	3	着地まで	−	11	3	8	6	12	6	立空	24	B	[★]	−
	南斗爆星波(飛び道具)	−	20	地面接地まで	着地まで	−	8	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	64Fで飛び道具消失
	投槍(弱)	→↓↘+弱P	27	24	16	−	22	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	仰向けダウン
	投槍(強)	→↓↘+強P	27	10	16	−	22	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	仰向けダウン
奥義	彷翔十字鳳	↓↙←↙↓↘→+弱P	23	8(6)8(6)3(6) 24(6)24(6)24	28	−33	13+16×5	5	16×6	8×6	−	−	備考参照	30	−	★[★★]	1段目打ち上げダウン。2段目以降仰向けダウン。ガードは1段目が立屈、以降は立。初回ヒット時星奪い効果。レーザー打ち消し効果
	彷翔十字鳳(空中)	空中で↓↙←↙↓↘→+弱P	13	8・24	28	−	16×5	5	16×5	8×5	−	−	立A	30	−	★[★★]	仰向けダウン。初回ヒット時星奪い効果。レーザー打ち消し効果
	聖帝十字稜	↓↘→↓↘→+強P	21	地面接地まで	33	−	22+4×8	4・2	14	7+5×8	−	−	立空	−	−	[★]	硬化は失敗時。空中ヒット時は単発(攻撃力23)
	聖帝十字稜(追加)	聖帝十字稜中に→↓↘+強P	89	10(240)7	116	−	23+22	2・3	−	5+6	−	−	−	−	−	★★	攻撃終了から16F後、相手側仰向けダウン。オーラゲージ1本消費
	鳳凰呼闘塊天	↓↙←↓↙←+強P	53	−	84	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
一撃	天翔十字鳳	↓↘→+強P&強K同時押し	11	3・3(160)68	着地まで+着地30	−	0×2+25	5	16×3	0×2+8	−	−	全	−	−	−	2段目まで打ち上げダウン。3段目ヒット後、一撃演出へ

ハート様

技データ

区分	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	GC値	気絶値	AG	BG	ガード	D不能	C	星	備考
通常	立ち弱P		5	4・4	4	+3	4×2	2	6×2	5×2	10×2	−	立屈A	12	連必	−	−
	立ち弱K		9	4	12	−5	7	2	6	5	10	−	立屈A	12	連必	−	−
	立ち強P		29〜39	4	16	−4	18	4	14	7	17		立屈A	26	·		−
	立ち強P(タメ1段階)		40〜69	4	16	−4	18〜37	4	14〜28	7	17	−	立屈A	26	−	−	タメ時間により攻撃力とGC値が変化
	立ち強P(最大タメ)		74〜153	4	16	−	37〜74	4	28〜56	7	17	−	立屈A	26	−	[★]	タメ時間により攻撃力とGC値が変化。最大タメ時星奪い効果
	立ち強K		10	4	36	−24	18	4	14	7	17	−	立屈A	−	必J	−	仰向けダウン
	しゃがみ弱P		7	3	3	+7	6	3	8	6	14	−	立屈A	24	連必	−	−
	しゃがみ弱K		7	4	9	+6	6	5	16	8	8	−	屈	30	連必	−	−
	しゃがみ強P		17〜37	4	16	−4	17	4	14	7	17	−	立屈A	26	−	−	−
	しゃがみ強P(タメ1段階)		38〜67	4	16	−4	17〜35	4	14	7	17	−	立屈A	26	−	−	きりもみダウン。タメ時間により攻撃力とGC値が変化
	しゃがみ強P(最大タメ)		72〜141	4	16	−	35〜70	4	14	7	17	−	立屈A	26	−	[★]	きりもみダウン。タメ時間により攻撃力とGC値が変化。最大タメ時星奪い効果
	しゃがみ強K		35	4	34	−22	14	4	14	7	17	−	立A	26	−	[★]	うつ伏せダウン。硬化時間8Fから起き上がりで無敵
	ジャンプ弱P		10	6	6	−	6	2	6	5	10	−	立空	12	必	−	−
	ジャンプ弱K		13	6	9	−	6	2	6	5	10	−	立空	12	必	−	−
	ジャンプ強P		13〜23	40	8	−	15	4	14	7	17	−	立空	26	−	−	−
	ジャンプ強P(最大タメ)		24〜73	40	8	−	15〜46	4	14〜42	7	17	−	立空	26	−	−	タメ時間により攻撃力とGC値が変化
	ジャンプ強K		9	40	8	−	15	4	14	7	17	−	立空	26	−	−	−
システム共通	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18〜33	4	20	−8	22	4	14	7	17	−	立屈A	−	−	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34〜38	4	20	−5	22	5	16	8	19	−	立屈A	−		★	壁ダウン
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	9	4	16	−1	16	5	16	8	19	−	全	−	−	−	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	41	4	16	−	6	4	−	7	17	−	不能	26	−	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	通常投げ	相手の近くで→or←+強P	4	4	20	−	35	2	−	5	14	−	−	−	−	−	攻撃終了から4F後相手側仰向けダウン
	つかみ投げ	弱K&強K同時押し	17+移動5〜22+9	2	28	−	0+6×2+18	1・3×2・5	−	4+6×2+8	12×3	−	−	−	−	★	しゃがみ状態の相手にも決まる。仰向けダウン。失敗時は硬化34F
	空中投げ	空中の相手の近くで弱P&強P同時押し	5	4	8	−	−	1	−	4	−	−	−	−	−	−	ダメージ中も投げ可能
特殊	特殊技	→+弱P	23	4	32	−20	18	4	14	7	17	−	立A	−	−	−	うつ伏せダウン
必殺	逃げちゃダメ	→↘↓↙←+P	9(17)	60	8	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	カッコ内の数値は縦方向吸い寄せ時
	どこからでもどうぞ	↓↙←+弱P	5	20	8	−	24	−	−	−	−	−	全	−	−	★	ガード=当て身可能攻撃。4〜8F目まで飛び道具跳ね返し効果
	どこからでもどうぞ(GC)	↓↙←+弱P	5	4	24	−19	24	1	4	4	7	−	立屈A	−	−	−	壁ダウン。オーラゲージ0.5本消費
	アースクエイク	空中で↓+弱K	33	着地まで・2	38	−	22+8	5・1	16	8+4	19+7	−	立空 不能	30 10	−	−	地震部分はK.O.不可
	ダンクレシーブ	→↓↘+P	5	4	16	−	16+33	5・1・3	−	8+4+6	12×2	−	−	−	−	★	仰向けダウン。ダメージ中も投げ可能。強P版は発生が16になり、AGも19加算。失敗時の硬化20F
	アースクラッシュ(弱)	↓↙←+弱K	12	12	20	−13	16	5	16	8	19	−	立屈A	30	−	[★]	きりもみダウン。飛び道具打ち消し効果
	アースクラッシュ(強)	↓↙←+強K	23	12	20	−13	24	5	16	8	19	−	立屈A	30	−	★[★★]	きりもみダウン。飛び道具打ち消し効果
	人体スローイング	いてえよ〜!!中に空中の相手の近くで↓↘→+弱K	5	4	24	−	−	1・5	−	4+8	−	−	−	−	−	[★]	ロック技。壁ダウン。失敗時の硬化32F
	ビッグタイフーン	いてえよ〜!!中に↓↘→+強P(空中可)	備考参照	備考参照	22(空中時52)	−10	16×8	4	14×8	7×8	−	−	立屈A	26	−	[★]	仰向けダウン。発生・持続とも4(4)4(4)4(4)4(4)4(4)4(4)4(4)4
	肉クロス	いてえよ〜!!中に空中で↓↘→+弱K	5	4	24	−	31	5	16	8	−	−	立空	30	−	★[★★]	きりもみダウン
	ビッグハッグ	いてえよ〜!!中に相手の近くで↓↘→+弱P	9	4	16	−	24	1・5	−	4+8	−	−	−	−	−	−	打ち上げダウン。失敗時の硬化28F
	肉ダンク	いてえよ〜!!中に空中の相手の近くで↓↘→+強K	17	4	12	−	20	5	−	8	−	−	−	−	−	★[★★]	仰向けダウン
奥義	ハートのA	相手の近くで↓↘→↓↘→+弱P	9	4	48	−	1+22+75	1・5×2	−	4+8×2	−	−	−	−	−	★	壁ダウン。ダメージ中も投げ可能で低空にいる相手も投げられる。失敗時の硬化32F
	拳法殺し	↓↙←↓↙←+弱P	92	消失まで	56	−	16	5	16	8	−	−	全	30	−	[★★]	24Fごとに攻撃判定発生
	拳法殺し(落下してくる棒)	−	備考参照	地面接地まで	−	−	33	5	16	8	−	−	立空	30	−	[★★]	うつ伏せダウン。発生は、真上に飛んだ棍棒が消えてから60F後。打ち消し&跳ね返し不可
一撃	いてえよ〜!!	↓↘→↓↘→+強P	17	1200	0	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	持続=いてえよ〜!!持続時間(ダメージを負うごとに減少)
	超いてえよ〜!!	↓↘→+強P&強K同時押し	23	4	12	−	−	1	−	4	−	−	−	−	−	−	失敗時はハート様がうつ伏せダウン。つかみ成功後、一撃演出へ

マミヤ

分類	技名	コマンド	発生	持続	硬化	硬化差	攻撃力	Lv	[illegible]	[illegible]	AG	BG	ガード	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
通常	近立ち弱P		4	2	4	+3	8	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	近立ち弱K		5	3	4	+4	8	2	6	5	8	4	立屈A	12	連必B	–	–
	近立ち強P(娥媚刺耐久度有)		8	6	18	−11	14	3	8	8	12	6	立屈A	24	連必B	[★]	削り。回復可能HPにダメージ
	近立ち強P(娥媚刺耐久度無)		8	6	18	−15	7	1	4	4	6	2	立屈A	10	必B	–	–
	近立ち強K		6	24・24	40	−48	6×2	4	14×2	7×2	11×2	6×2	立屈A	26	必B	–	ヨーヨー2個目は1個目発生から16F
	遠立ち弱P		5	3	4	+2	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	遠立ち弱K		5	3	4	+2	6	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	遠立ち強P(娥媚刺耐久度有)		11	6	15	−8	12	3	8	8	12	6	立屈A	24	連必B	[★]	削り。回復可能HPにダメージ
	遠立ち強P(娥媚刺耐久度無)		11	6	15	−12	5	1	4	4	6	2	立屈A	10	必B	–	–
	遠立ち強K		10	※	56	−52	5×6	4	4×6	7×6	11×6	6×6	立屈A	26	必JB	–	持続は24・18・6・12・12・12。仰向けダウン
	しゃがみ弱P		5	2	3	+4	5	1	4	4	6	2	立屈A	10	連必B	–	–
	しゃがみ弱K		6	3	4	+4	5	2	6	5	8	4	屈	12	連必B	–	–
	しゃがみ強P(娥媚刺耐久度有)		8	6	12	−5	11	3	8	8	12	6	立屈A	24	連必B	[★]	削り。回復可能HPにダメージ
	しゃがみ強P(娥媚刺耐久度無)		8	6	12	−9	4	1	4	4	6	2	立屈A	10	必B	–	–
	しゃがみ強K		7	30・18	28	−29	9×2	4	14×2	7×2	11×2	6×2	屈	26	連必JB	–	仰向けダウン。ヨーヨー2個目は1個目発生から18F
	ジャンプ弱P		4	6	4	–	5	2	6	5	8	4	立空	12	連必B	–	–
	ジャンプ弱K		5	6	6		5	1	4	4	6	2	立空	10	連必B	–	–
	ジャンプ強P(娥媚刺耐久度有)		10	6	12	–	9	3	8	8	12	6	立空	24	連必B	[★]	削り。回復可能HPにダメージ
	ジャンプ強P(娥媚刺耐久度無)		10	6	12	–	3	1	4	4	6	2	立空	10	必B	–	–
	ジャンプ強K		9	28・16	24	–	3×2	4	14×2	7×2	11×2	6×2	立空	26	必B	–	ヨーヨー2個目は1個目発生から12F
システム共通	グレイヴシュート	弱P&強P同時押し	16	4	12	+3	14	5	16	8	16	10	立屈A	30	B	–	きりもみダウン
	バニシングストライク	強P&強K同時押し(タメ可)	18~33	4	20	−8	16	4	14	7	14	8	立屈A	–	B	★	壁ダウン
	ヘヴィーバニシングストライク	強P&強K同時押し(最大タメ)	34~38	4	20	−5	16	5	16	8	16	10	立屈A		B	★	壁ダウン。タメ時間20F超過で自動発動
	ガードキャンセル	ガード中に→+強P&強K同時押し	5	4	8	+7	9	5	16	8	16	10	全	–	–	–	仰向けダウン。K.O.不可
	ヘヴィーストライク	弱P&弱K同時押し	38	4	12	–	5	4	–	7	14	8	不能	26	B	★	秘孔よろけ。K.O.不可
	投げ	→+強P	13	16	16	–	0+23	2・3	6	5+6	6+12	3+6	立屈A	12	–	–	うつ伏せダウン。失敗時の硬化24F
特殊	特殊技	→+弱P	21	23・18	26	−28	8×2	3・4	8+14	6+7	9+11	5+6	立A	24・26	B	–	ヨーヨー2個目は1個目発生から17F
必殺	チョークヨーヨー	空中で弱K&強K同時押し	7	12	32	–	0+10	4・1	14	–	11+6	6+2	全	10	–	★	硬化は失敗時
	ボウガン(上段)	↓↘→+弱P	21	消失まで	32	–	18	5	16	8	12	8	全	30	–	[★]	–
	ボウガン(下段)	↓↘→+弱K	21	消失まで	28	–	18	5	16	8	12	8	屈A	30	–	[★]	–
	空中ボウガン	空中で↓↘→+弱P	17	消失まで	20	–	16	3	8	6	9	5	全	24	B	[★]	–
	ボウガンリロード	↓↙←+弱P	51	–	74	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	発生時間＝ボウガン補充成功時間
	娥媚刺交換	↓↙←+強P	37	–	68			–		–		–			–	–	発生時間＝娥媚刺回復成功時間
	前転	↓↙←+弱K	–	–	24	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–
	メットボム	↓↘→+強K	25	消失まで	28	–	17	2	6	5	6	3	立屈A	12	B	[★]	仰向けダウン。空中時はガードが立空に
	スパイクアタック	↓↘→+強P	31	8	16	−7	16	4	14	7	14	8	屈	26	B	[★]	うつ伏せダウン
	スパイクアタック(追加・弱P)娥媚刺耐久度有	スパイクアタック中に弱P	13	16	着地まで+着地20	–	17	4	14	7	14	8	立A	26	B	★[★★]	仰向けダウン。回復可能HPにダメージ。カウンター時壁ダウン
	スパイクアタック(追加・弱P)娥媚刺耐久度無	スパイクアタック中に弱P	13	16	着地まで+着地20	–	14	3	8	6	12	6	立A	24	B	[★]	仰向けダウン
	スパイクアタック(追加・弱K)娥媚刺耐久度有	スパイクアタック中に弱K	5	20	16	−20	18	4	14	7	14	8	屈	26	B	[★]	うつ伏せダウン。回復可能HPにダメージ。カウンター時壁ダウン
	スパイクアタック(追加・弱K)娥媚刺耐久度無	スパイクアタック中に弱K	5	20	16	−23	15	3	8	6	12	6	屈	24	B	[★]	うつ伏せダウン。カウンター時壁ダウン
	バインドヨーヨー	→↓↘+強P	21	地面接地まで	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	[★]	–
	バックスラッシュキック	→↓↘+強K	9	19	24	−27	16	4	14	7	14	8	立屈A	26	B	[★]	打ち上げダウン。カウンター時壁ダウン
奥義	バイク	↓↘→↓↘→+強P	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	発生時間＝バイクで登場する時間
	バイク(移動・ブースト時)	–	1	8	0	+1	9	1	4	4	–	–	立屈A	10	B	[★]	きりもみダウン、8F毎に攻撃発生
	バイク(ウイリー・落下時)	–	1	12	0	−3	9	1	4	4	–	–	立屈A	10	–	[★]	12F毎に攻撃発生。落下時はヒット時爆発するため、1HITのみ
	バイク(爆発)	–	3	8	0	+5	18	3	8	6	–	–	全	24	–	★[★★]	仰向けダウン。バイク爆発時、マミヤ自身もダメージ
	バインドトリック	↓↘→↓↘→+弱P	9	35	56		4×2	3	4×2	6×2		–	全	–		[★]	K.O.不可。持続35Fのヨーヨーが2個ずつ4FごとにS判定発生
	バインドトリック(打ち上げ)	–	137	2	備考参照	–	3	5	16	8	–	–	–	–	–	★	きりもみダウン。空中時に何もしなかった場合、硬化は27(落下まで)+落下後16(着地まで)となる。K.O.不可
	バインドトリック(弱P)	バインドトリック中に弱P	4	3	1	–	1	2	–	5	–	–	–	–			回復可能HPにダメージを与える
	バインドトリック(弱K)	バインドトリック中に弱K	6	3	1	–	1	1	–	4	–	–	–	–	–	–	–
	バインドトリック(強P)	バインドトリック中に強P	5	4	2	–	7	3	-	6		–	–		–	–	回復可能HPにダメージを与える。仰向けダウン
	バインドトリック(強K)	バインドトリック中に強K	5	4	2	–	9	1	–	4	–	–	–	–	–	–	仰向けダウン
	バインドトリック([特])	バインドトリック中に[特]	9	4	0	–	7	1	–	4		–	–	–	–	–	娥媚刺による突き後に下記のボウガン照射に移行
	バインドトリック([特]・ボウガン)	–	9	消失まで	着地まで	–	2	1	–	4	–	–	–	–	–	–	掲載値はボウガン1本あたりのもの。最大10本照射可能
一撃	さようなら	↓↘→+強P&強K同時押し	21	地面接地まで	備考参照	–	5	5	16	8	–	–	–	–	–	–	掲載値は投げるピンのもの 硬化は40(ピンor破片の地面接地まで)−32 ピンは下記のボウガンで破壊可能 ピン破壊時 発生する、カプセルとピンの破片はガードが全て、カプセルに当たると一撃演出へ
	さようなら(ボウガン)	さようなら中にP(タメ可)	1	消失まで	0	–	1	3	8	6	9	5	全	24	–	–	ピンを破壊可能。タメ撃ちすると以下の性能となる。K.O.不可
	さようなら(タメ撃ちボウガン)	さようなら中にP(最大タメ)	47	消失まで	0	–	1	3	–	6	–	–	–	24	–	–	K.O.不可

■キャラ別連続技補正値一覧

	ケンシロウ	ラオウ	トキ	ジャギ	シン	レイ	ユダ	サウザー	ハート様	マミヤ
1	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0(0.4)	1.0	1.0
2	0.8	0.9	0.9	0.8	0.9	0.8	0.9	0.8(0.5)	0.9	0.9
3	0.6	0.8	0.8	0.6	0.8	0.7	0.8	0.6(0.5)	0.8	0.8
4	0.55	0.7	0.7	0.55	0.7	0.6	0.7	0.55(0.6)	0.7	0.7
5	0.5	0.6	0.5	0.5	0.6	0.5	0.6	0.5(0.6)	0.6	0.6
6	0.45	0.5	0.4	0.45	0.5	0.4	0.5	0.45(0.7)	0.5	0.5
7	0.4	0.4	0.3	0.4	0.4	0.25	0.4	0.4(0.7)	0.4	0.4
8	0.35	0.3	0.2	0.35	0.3	0.2	0.3	0.35(0.8)	0.3	0.3
9	0.3	0.2	0.1	0.3	0.2	0.1	0.2	0.3(0.9)	0.2	0.2
10	0.25	0.1	0.09	0.25	0.1	0.09	0.1	0.25(1.0)	0.1	0.1
11	0.2	0.09	0.08	0.2	0.09	0.08	0.09	0.2(0.9)	0.09	0.09
12	0.15	0.08	0.07	0.15	0.08	0.07	0.08	0.15(0.8)	0.08	0.08
13	0.1	0.07	0.06	0.1	0.07	0.06	0.07	0.1(0.7)	0.07	0.07
14	0.08	0.06	0.05	0.08	0.06	0.05	0.06	0.08(0.6)	0.06	0.06
15	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05(0.5)	0.05	0.05

※サウザーのカッコ内の数値は鳳凰呼闘塊天後のもの

■完全無敵のある主要必殺技と究極奥義・一撃必殺奥義の強制停止時間一覧

キャラ	技名	強制停止時間	無敵時間	備考
ケンシロウ	北斗有情猛翔破(弱・地上)	–	0~4	
	北斗有情猛翔破(強)	–	0~10	
	北斗飛衛拳	–	0~2	
	北斗残悔拳	8~48	0~33	
	天破活殺	11~37	0~8	
	無想転生	4~98	0~98	
	北斗百烈拳	8~22	0	
ラオウ	北斗天将雷撃	–	0~11	
	北斗天将雷撃(強化版)		0~9	
	秘孔新血愁	4~17	0~24	
	天将奔烈	30~40	0~73	
	無想転生	4~98	0~98	
	北斗威天把	12~132	0	
トキ	北斗無想流舞(前上・弱P)	–	8~10	
	北斗無想流舞(前上・強P)	–	8~16	
	北斗無想流舞(後上・弱P)	–	20~27	
	北斗無想流舞(後上・強P)	–	16~33	
	北斗無想流舞(後方[illegible]	–	15~34	
	北斗無想流舞(垂直)	–	8~14	
	北斗無想流舞(降下)	–	4~10	
	北斗流弧陣(レーザーを受けた後)	–	0~72	天破活殺などがレーザーにあたる
	北斗有情断迅拳	28~47	28~84	
	北斗砕覇拳	6~22	0~36	
	秘孔・刹活孔(自分)	8~57	0~48	
	秘孔・刹活孔(相手)	8~42	0~32	
	北斗有情破顔拳	20~54	0	
ジャギ	良く出来た弟～～!!	–	0~19	
	や…やめてくれ!! た…たのむ!!	–	0~36	
	南斗邪狼撃	–	0~14	
	バカめ！ 勝てばいいんだ何を使おうが	–	0~3	
	俺の名前を言ってみろ	4~10	0~14	
	まだまだ読みが甘いわ	2	0~18	
	北斗羅漢撃	0~15	0~20	
	フフ…この時を待っていたのだ	14~17	0	
シン	南斗獄屠拳(弱・地上)	–	1~9	
	南斗白燕転翔	–	4~13	
	南斗雷震掌	11~31	0~44	
	南斗千手龍撃	0~6	0~46	最速で出した場合
	南斗翔鷲屠脚	8~78	0	
レイ	南斗撃星乱舞(強・地上)	–	0~5	
	空舞燕離斬	0~4	0~7	
	南斗凄気網波	4~36	0~43	
	断己相殺拳	24~27	0~53	ジャンプしてからの計測時間
	飛翔白麗	54~104	0	ジャンプしてからの計測時間
ユダ	知略の時代	–	0~16	攻撃する際に無敵付加
	ダム決壊	3~32	0~38	
	南斗鷹爪破斬	4~36	0~16	
	血粧嘴	4~16	0~16	
サウザー	彷翔十字鳳(地上)	30~46	0~37	
	彷翔十字鳳(空中)	7~23	0~13	
	聖帝十字稜	8~18	0~69	
	鳳凰呼闘塊天	0~30	0~2	
	天翔十字鳳	29~129	0	聖帝十字稜に乗ってからの時間
ハート様	ハートのA	0	0~8	
	拳法殺し	20~69	20~92	
	いてえよ～!!	16~20	0~36	
	超いてえよ～!!	8~26	0~34	
マミヤ	バインドトリック	4	0~16	
	バイク	0~15	0~22	
	さようなら	0~40	0	

■補足

強制停止時間：その技の何フレーム目から暗転(背景がスクロールしている状態)して相手に強制停止時間を与えているのか。たとえば5~24とあれば、その技の一番最初の絵のコマから数えて5フレーム目に暗転し、相手側のキャラクターに対して強制停止時間を19フレーム与えるという意味になる。なお、上記の表にはプラスしていないが暗転に入った瞬間、技を仕掛けた方、仕掛けられた方の区別なく、両者に30Fの強制停止時間が与えられる

無敵時間：その技の何フレーム目から無敵が開始されて、何フレーム目まで無敵が持続しているか

北斗の拳
世紀末奥義秘伝之書

2006年3月24日　初版発行

STAFF

企画・構成・執筆…………Color Field カラーフィールド
安藤伸一／荻原冬樹／渡辺幸一／藤平吉和／吉田祐一

装丁・本文デザイン………シレロ・グラフィック、カラーフィールド（荻原夏弥）

印刷・製本……………………共立印刷株式会社

制作協力………………………株式会社ノース・スターズ・ピクチャーズ
株式会社セガ
アークシステムワークス株式会社

発行人…………………………新田光敏
編集人…………………………北村州識
販売……………………………浦島弘行、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
制作業務………………………植草光男
編集……………………………エンタテインメント書籍編集部（石川直幸）

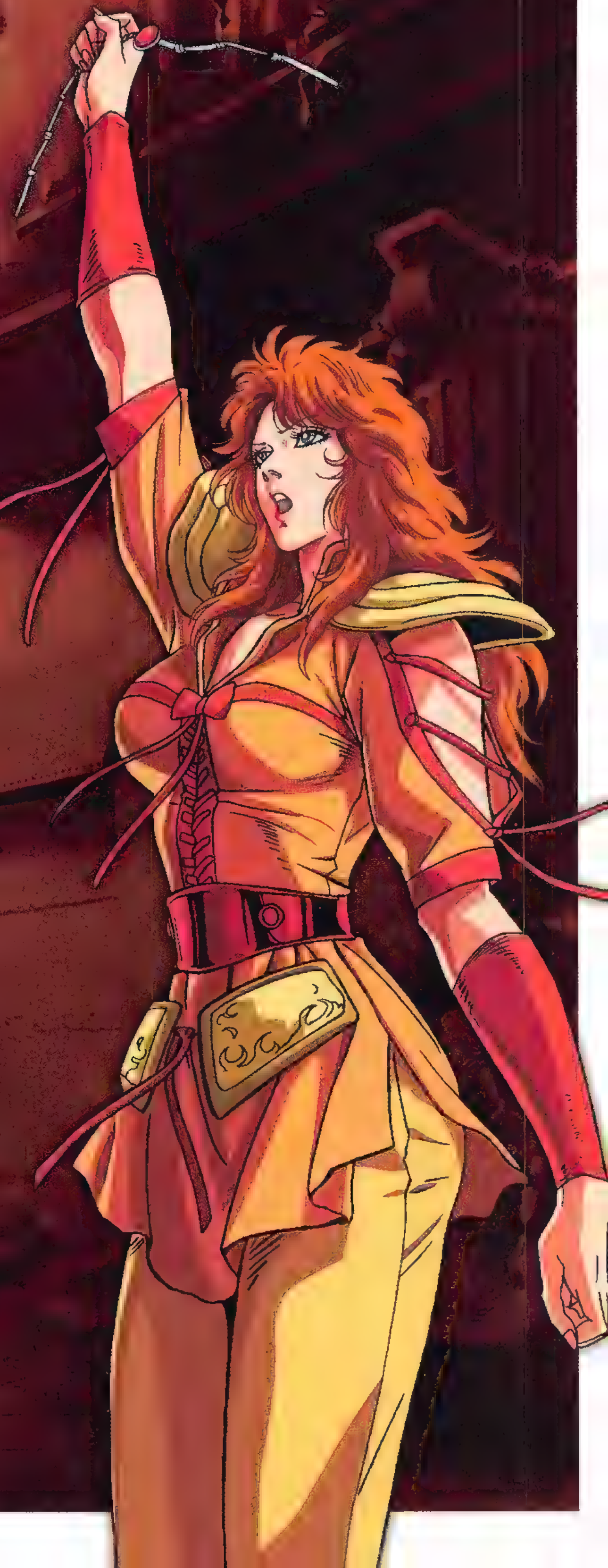
発行……………………………ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売……………………………販売　TEL03-5549-1201
編集……………………………編集　TEL03-5549-1164

ISBN4-7973-3460-6
Printed in Japan

〈注意事項〉
落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://isbn.sbcr.jp/34606/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。



SoftBank Creative





SoftBank Creative

ISBN4-7973-3460-6
C0076 ¥1600E
定価 本体1,600円 +税
9784797334609
1920076016004



アーケードゲーム
北斗の拳
世紀末奥義秘伝之書
SoftBank Creative